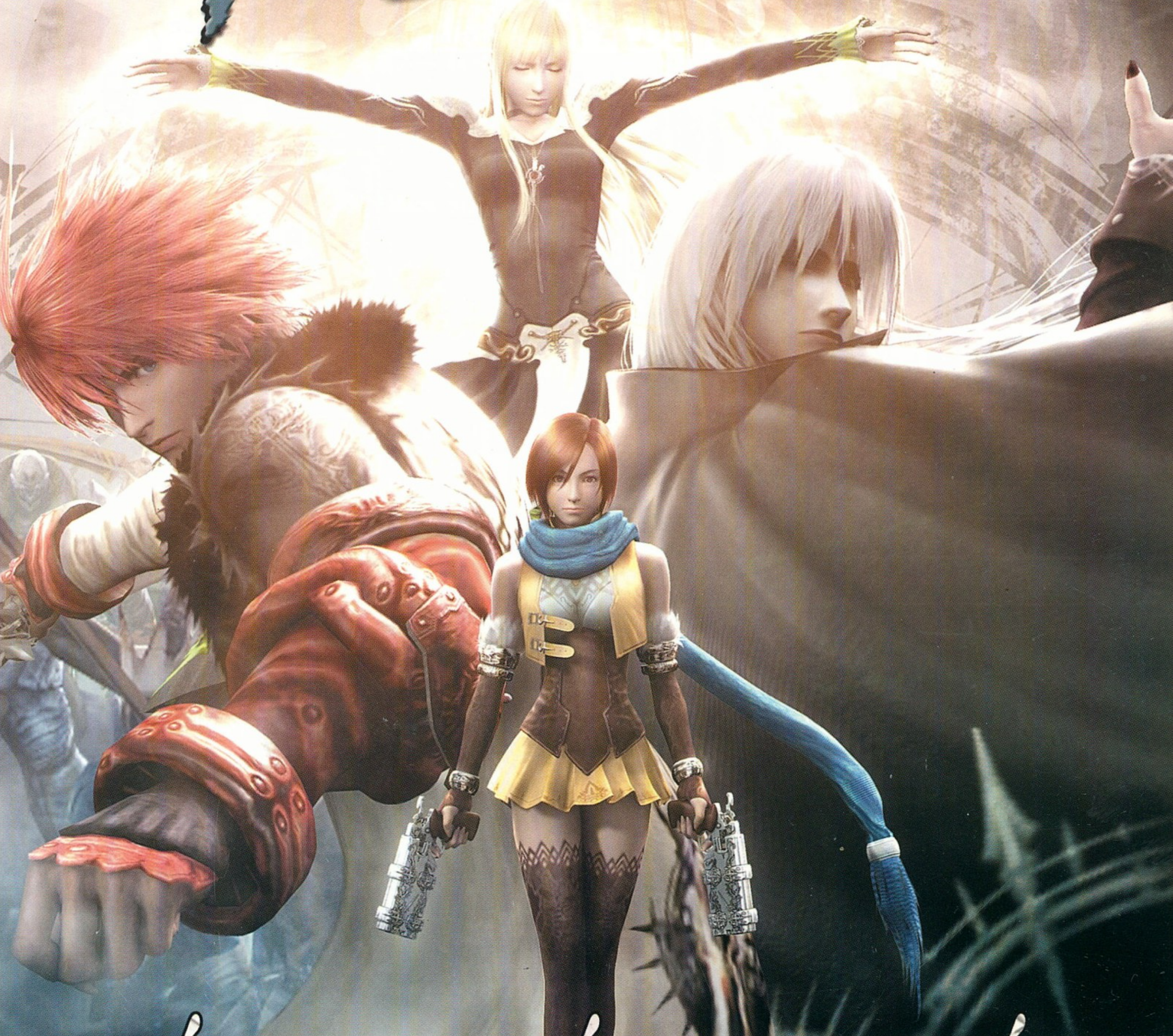
PS · PS2 · XBOX · GBA · GCUBE
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
VII. ÉVFOLYAM 7-8. SZÁM
2003 JÚLIUS - AUGUSZTUS
728,- FT

576 KONZOL



AKCIÓBAN A KÁOSZBRIGÁD!

CHAOS LEGION (PS2)

E3 2003 - 23 OLDALON!

RTX RED ROCK • MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER • .HACK PART 2
MIDTOWN MADNESS 3 • BRUTE FORCE • SOF II: DOUBLE HELIX

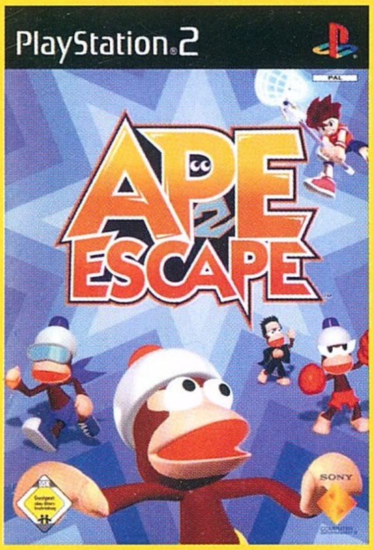
576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

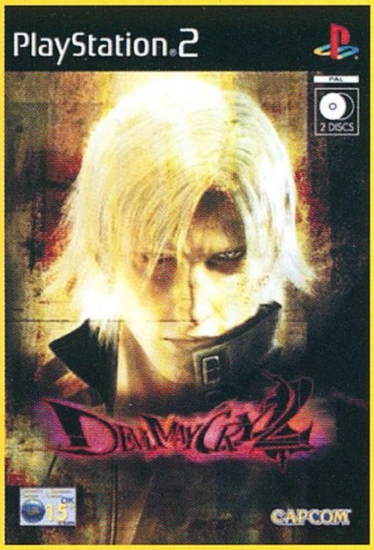


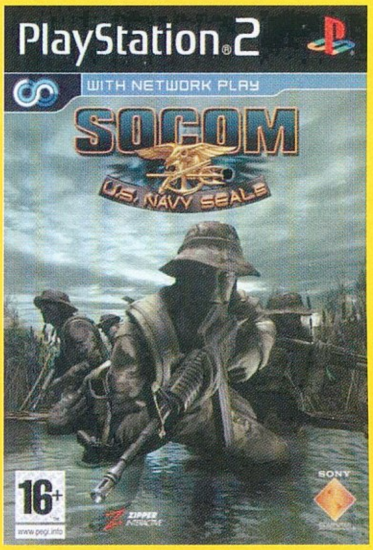
EZ ÁM A NAGY SZÁM
1 év meg 6 szám

Comgame "576" Kft 1329 Budapest, Pf: 24
Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük!
Na ez így már elég kedvező, nem?

Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 6399,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot + tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!



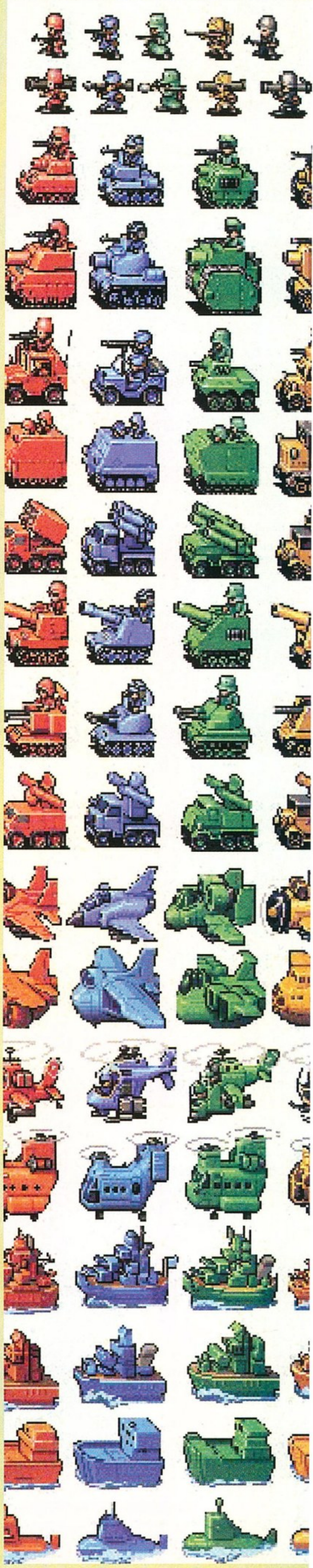




ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!

Ha szeptember 1-ig EGY ÉVRE előfizetsz az 576 Konzolra, az itt látható teljes verziós PS2 játékok valamelyikét nyerheted meg!

TARTALOM



AKTuális 63

Hosszú, pirkadatba nyúló éjszakákon át E3 DVD filmet vágni, zenét mixelni és illeszteni, menüket és borítót tervezni, képeket válogatni, mindezt lapzárta környékén, nem egyszerű feladat, de hát senki sem mondta, hogy az egy Élet habos torta. De ha a főszerkesztő elhatározza, hogy ad egy szép ajándékot az olvasóinak, akkor azt illik teljes erőbedobással csinálni. Na, mi aztán beleadtunk apait-anyait… A híres filmstúdiók babérjaira persze nem vágyunk (őszintén: ehhez a filmszakmához még sokat kéne tanulnunk :), de azért reméljük, első „dokumentumfilmünk" elnyeri majd a tetszéseteket. Részletek a 26. oldalon!

Július-augusztus havi összevont számunkat – amit egyébként mindig nagyon várunk, hiszen a leadást követő napon a szerkesztőségből mindenki szélsebesen elhúz nyaralni, én most a sors kegyének köszönhetően egy rövid kiruccanással indítok az Electronic Arts San Francisco közelében levő főhadiszállásán – igyekeztünk az egyenlőség jegyében elkészíteni. Tudjuk, hogy jobb lenne a hardcore Konzol fanatikusoknak, ha évi 12 számmal jelentkeznénk, mindig lenne olvasnivaló, de hát ez a kis pihenő nekünk is jár (meg aztán ti is inkább a strandon-tónál-zuhanyzóban-kádban üljetek, ne pedig a TV előtt meresszétek a sejhajotokat). Még mindig jobb, ha ezt a 11 számot rendszeresen, hónapról-hónapra időben kapjátok meg, mintha minden alkalommal napokat késnénk, vagy egyszer csak, év közben hirtelen bejelentenénk, hogy „gyerekek, most egy számot szépen önhatalmúlag kihagyunk" (mert éppen irtó deficitesek vagyunk), de ami még jobb vicc, nem is 11, csak, 10 magazint jelentetnénk meg, ergo jól átvágnánk hűséges olvasóinkat.

Szóval ott tartottunk, hogy egyenlőség. Az E3 beszámoló második része elég combosra sikeredett, de hát ha aprólékosan kezdtünk, úgy is fejezzük be. Semmiképpen sem akartam, hogy az E3 kiszorítsa a játékteszteket, és ezúttal az égiek (lásd: kiadók) is mellettem álltak. Playstation 2-re jó sok, nagy nevű játék érkezett, és a Tomb Raider új epizódján kívül be is tudtuk illeszteni mindegyiket – Lara angyali kalandjait majd a szeptemberi számban vesézzük ki, sok oldalon, jó alaposan. Capcomos kapcsolatainknak hála igen hamar kaptunk egy tesztverziót az angol nyelvű Chaos Legionből, amit gyönyörű manga illusztrációi miatt muszáj volt a címlapra rakni! SCI-s barátaink is aktivizálták magukat, így a Great Escape Xbox-os tesztjét azt hiszem sok külföldi újságot is megelőzve közölhetjük le (legalábbis, most, a lapzárta napján még nem találkoztam vele, de hát a nyomda az ugye 1 hét…). Sajnos, a Nintendo most megtréfált minket Gamecube vonatkozásban, mert egyetlen árva új (nagyobb) címet sem kaptunk, remélem ezt szeptemberben orvosolni és pótolni tudjuk. Mivel messze még a szeptember, újságunk egyik legerősebb és legkedveltebb rovatát, a Csevegőt most (csak most, csak itt, csak önöknek :) duplájára duzzasztottuk – az alapanyagot ti szolgáltattátok, új üdvöskénk, Radeon pedig összefésülgette.

Azt hiszem nem is húzom tovább – itt az idő, hogy elkezdjetek olvasni! Gyönyörű, élményekben, pihenésben, csajokban, vízben és tábortűzben, grillben, gyomorrontásban, részegségben és másnaposságban, adrenalimban és endorfinban gazdag nyarat kívánok mindenkinek!

Majdnem elfelejtettem: szeretnék nagyon őszintén és örömmel, az egész 576 stáb nevében gratulálni CSIPI M LEE fiamnak, akinek pont a lapzárta előtti napon született meg Alexander nevű kisfia. Jól nyomtad Csipi, király vagy! ;)

Martin



RTX Red Rock



Mace Griffin Bounty Hunter



Formula One 2003



Starsky & Hutch



Chaos Legion



Speed Kings



Midtown Madness 3



Brute Force



Bloody Roar Extreme



The Great Escape



Donkey Kong Country



Advance Wars 2

Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos lekött majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT (A GOLDMANN csoport tagja)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Heiling Média Kft.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Címlap: Chaos Legion (PS2)











MOTO GP



PANDEMONIUM



TOMB RAIDER



RED FACTION

NOKIA N-GAGE / SEGA MOBILE

A Nokia nagyon keményen letette a névjegyét az ide Electronic Entertainment Expón. Külön sajtótájékoztatót tartottak, ahol a gép részletes bemutatásán kívül (ezt mi már megtettük az *576 Konzol* áprilisi számában – tessék szépen elolvasni!) új információkkal is szolgáltak. Kezdjük a legfontosabbakkal: az N-Gage október hetedikén debütál a boltokban (ez az amerikai premier, nem biztos hogy nálunk is kapható lesz október elején) 299 dolláros fogyasztói áron. A pletykák tehát részben hamisnak bizonyultak: korábban 300 és 500 dolcsi körüli árszabásról suttogtak – a végső ár pont egy dolcsival kevesebb a háromszáznál. :-) Ez a 299 dollár nálunk valószínűleg bőven 100 ezer forint feletti átszabást fog jelenti – ha jobban belegondolunk, akkor ez ANNYIRA nem húzós, tekintve, hogy egy high-end mobiltelefon is ennyibe fáj manapság (igaz, azokban van beépített kamera, az N-Gageben meg nincs). A Nokiás jóemberek a sajtótájékoztatón elmondták, hogy tisztában vannak azzal, hogy ez nem egy GBA–kompetitív ár, de az N-Gage szerintük új technológia, ami nem hasonlítható össze a jelenleg piacon lévő handheld masinákkal. A gépet mind a nagy áruházláncok (Target, Best Buy, Circuit City) mind a játékokra specializálódott bolthálózatok (GameStop, Electronics Boutique) árulni fogják. A Nokia nem zárkózik el ugyanakkor attól, hogy a mobilszolgáltatók is forgalmazzák az N-Gage-et, akár (előfizetői hűségjutalomként) csökkentett áron is. Ez rögtön felvet egy fontos kérdést: vagyon a kereskedők mennyire szívesen árulják majd 299 dollárért a szerkentyűt, ha tudják, hogy a tőlük egy saroknyira található mobilszolgáltató irodában jelentős kedvezménnyel meg lehet kapni azt? Az októberi premierre mintegy húsz játék lesz kész, ezeket egy fokkal olcsóbban (30-40 dollárért) lehet majd beszerezni, mint az átlag GBA-s játékokat. A finnek rendkívül optimisták az N-Gage sikerével kapcsolatban, szerintük a jövő a mobiljátékoké. Elmondásuk szerint jelenleg 100 millió ember játszik rendszeresen a mobiljával, és ez a szám az elkövetkezendő öt évben drasztikusan fog nőni – 2008-ra egymilliárd fős piaccal számolnak. A fentebb emlegetett húsz induló játékbók tizet mutattak be a show-n (ezek döntő része kipróbálható verzióban volt jelen). Kezdjük a számunkra legkevésbé érdekessel: a **Major League Baseball** korrekt sportjáték, izometrikus nézetből, elég szép grafikával megáldva. A játékmenetről nem tudunk nyilatkozni, tanult kollégáink szerint az is rendben volt. A **MotoGP** THQ-s fejlesztés, és őszintén szólva kicsit többet vártunk a játéktól. A kínálatot elnézve ugyanis az N-Gage ennél SOKKAL szebb grafikára képes – a motoros játék portja alig nyújtott valamivel többet, mint egy átlagos GBA-s műfajtársa. A **Pandemonium** (Eidos) még mindig az egyik legszebb játék, amivel N-Gagen találkozni volt szerencsénk: a vizuális megjelenítés minősége szinte teljesen megegyezik a játék Playstation 1-es verziójával, és játszani is jó vele – talán csak a vertikálisan fektetett képernyő okozta arányeltolódások (értsd: nem látsz be magad előtt olyan nagy terepet, mint amihez GBA-n vagy akár egy asztali konzolon hozzá vagy szokva – ez egyébként szinte az összes N-Gage-es platformjátékra jellemző). A **Tomb Raider** szintén az Eidos védőszárnyai alatt érkezik meg a kis hordozható szerkentyűre – a korábban bemutatott verzióhoz képest nem sokat változott a játék, még mindig a PocketPC-s változat ügyes portjának tűnik. Volt azért némi újdonság is Lara nénivel kapcsolatban. Most már a játék BlueToothos multiplayer módját is ki lehetett próbálni (egy akadálypályán versenyezhettünk ketten egymás ellen). A Nokia nagyon hajtja a multiplayert, a játékok többségébe bele erőltetnek valahogy (ha kell, kalapáccsal :-) valamilyen többjátékos módot. A törekvés érthető: a BlueTooth/GPRS vezeték nélküli multiplayer móka az egyetlen terület, ahol a finn cég igazán oda tud csördíteni a konkurens Nintendónak. A **Red Faction**t John Romero cége, a *Monkeystone* fejleszti. A mobil változat megőrizte az előd poligon alapú grafikáját (a textúrákat persze teljesen lebutították), hasonló fegyverekkel lehetett lövöldözni a gonosz ellenre – sajnos az eredeti hatalmas csarnokai is szaggattak, ezért az N-Gages verzió javarészt szűk belső terekben játszódik. Romeróék tudnak FPS-t csinálni (oké, a Daikatana nem számít :-) reménykedjünk hát benne, hogy a portolás hozzáértő kezekbe került. A **Super Monkey Ball** a Sega üdvöskéje, az N-Gagere fejlesztett változat nagyjából megegyezik azzal, amit már GBA-n is láthattunk. A **Super Space Invaders** viszont „új" cím (az árkád-klasszikus mobilos átértelmezése), korrekt grafikával, de nagyon eltolt irányítással. A fő probléma az, hogy ahelyett, hogy külön gombra rakták volna a lövést (könyörgöm, az N-Gagenek másfél tucat gombja van) a D-pad lenyomásával tudunk tüzelni. Nagyon hülye ötlet, teljesen szétnyomja a játék dinamikáját, remélhetőleg a negatív reakciók hatására (nem csak nekünk nem tetszett) ezt még őszig megváltoztatják. A **Virtua Tennis**-t viszont végre normálisan lehette irányítani, a játékosok grafikája is rendben volt. A grafika persze nem éri el a DC-s eredeti szintjét, de hát ezt nem is vártuk el tőle. Ki volt állítva (új belépőként, az Activisiontől) a **Tony Hawk's Pro Skater** is – nagyszerű játék, nagyszerű grafika (gyakorlatilag egy az egyben a PS1 változat, még a textúrák jók része is át lett hozva). Itt is van multiplayer mód (egymást kell kergetnünk a deszkákkal), ami aranyos kiegészítése egy már amúgy is klasszis játéknak. Nekünk persze a **Doom** „telefonos" változata tetszett a legjobban! Egy az egyben hozza a nagy klasszikus színvonalát, kellőképpen gyors és tökéletesen játszható. Az Ubi Soft is beszállt az N-Gage bizniszbe, ők nem mutattak be semmit, csak bejelentették a készülő játékaikat: *Tom Clancy's Splinter Cell* (cooperative multiplayerrel megfejelve), *Tom Clancy's Ghost Recon* (a híres kommandós játék direkt átirata, 3D grafikával), *Marcel Desailly ProSoccer* (rengeteg játékmódot és multiplayert felvonultató focis játék), és az elmaradhatatlan *Rayman 3* kerül hamarosan terítékre a részükről.

Röviden szólnánk a Sega mobiltelcsis törekvéseiről is: a nagyjából egy éve alakult **Sega Mobile** (mobilos és PDA-s játékfejlesztésre specializálódott részleg) külön szekcióval képviseltette magát az E3-on (bitang jó nénik voltak azok a standon!). Úgy tűnik, nem hiába szenteltünk mi is cikket a mobiltémának: a telcsikre való játékfejlesztés veszettül beindulni látszik. A Sega által forgalmazott címek egytől-egyig minőségi produktumok: a **Galaxy Patrol** izgi űrlövölde, ahol a még a fegyver-pajzs energiaellátás arányára is oda kell figyelnünk, a **Space Gunner** klasszikus vertikális shooter megkapó játékmenettel, a Shiftris pedig agyas logikai játék, ahol smiley-kat kell kiraknunk (a szabályokat most nem ismertetjük :-) Vizuális szempontból persze a Palm fejlesztések viszik a pálmát (nevükhöz híven). Itt aztán volt minden: **Shinobi**, **Shining Force II** (!), **Sonic**, sőt még **Super Columns** is. A Sega a játékokat a saját letöltő-rendszerén keresztül terjeszti: őszintén reméljük, hogy a szolgáltatás valamikor Európában is elérhető lesz – nagyon el bírnánk képzelni azt a Shining Force-ot a mobilunkon...



SUPER MONKEY BALL



TONY HAWK'S PRO SKATER



SONIC



PUYO-PUYO



SONIC



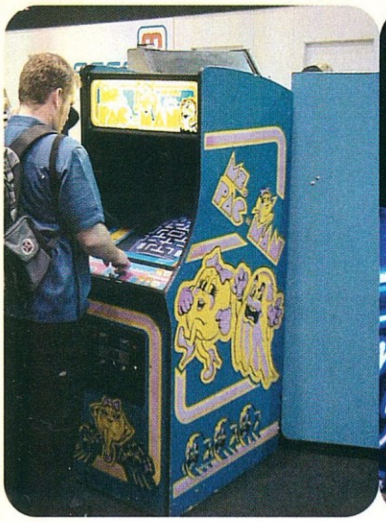
OUTRUN

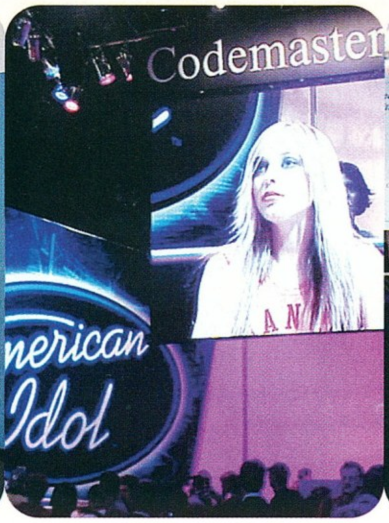


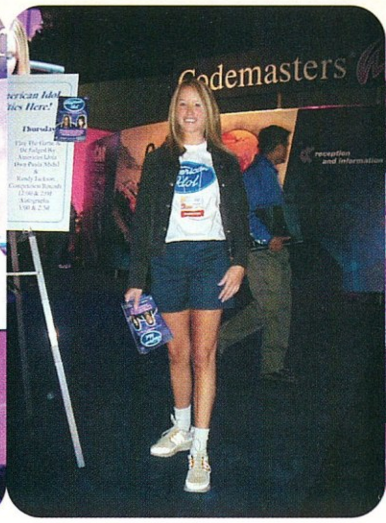
SONIC (PALM)

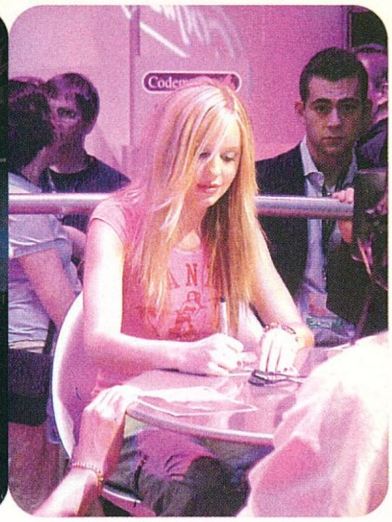


SUPER COLUMNS (PALM)











GHOST MASTER



GHOST MASTER



GHOST MASTER



CLUB FOOTBALL

EMPIRE / CODEMASTERS

A két angol cég természetesen nem együtt állított ki, de most mégis egy oldalon foglalkozunk vele. Az ok prózai. Egyikük sem hozott ki annyi (említésre méltó) játékot, hogy egy teljes oldalt megtöltsünk vele, viszont ahhoz túlságosan jó volt a kínálatuk, hogy szétdarabolva, a céges bontásból kimaradt anyagokat tartalmazó traktusba nyomorgassuk be őket. Vágjunk is bele a közepébe: az Empire idei kínálatának ékköve szerintünk a **Ghost Master** volt. Eredeti ötlet, eredeti megvalósítás – nagyon ígéretes darabnak tűnik a kicsike. A *Sick Puppies* játéka nem túlélő horror, nem a gótikus borzongatás felé kacsingató kalandjáték, és legfőképp nem agyatlan kísértet-mészárlás: a Ghost Master rendkívül nehezen kategorizálható; legegyszerűbb, ha a fejlesztők által ráakasztott „murder-mystery-horror-ghostcontrol-simulator" meghatározásnál maradunk. Egyszerűsítsünk: a játék a Sims és a Dungeon Keeper keveréke, nyakon öntve egy nagy adag elvont poénnal és jó kis rémisztgetésekkel. Rémisztgetni nekünk kell, azaz ezúttal a másik oldalról szemlélhetjük majd az ember-kísértet viszonyt. A játékban egy csapat szellem irányítása lesz a feladatunk (egyszerre nyolc rém lehet a csapatunkban) akikkel több szcenárión keresztül (egy szcenárióhoz egy helyszín tartozik) kell különféle feladatokat végrehajtanunk. Már a szcenáriók nevei (The Blai Wisp Project, Deadfellas, Spooky Hollow, Field of Nightmares, Weird Seanse) előrevetítik, hogy a GM esetében nem véresen komoly embervadászatról, hanem poénos szellemgyűjtögetésről és feladatmegoldásról van szó A begyűjthető szellemek száma hatvan, és négy fő csoportba sorolhatók: Elementals, Reflections, Frighteners, Disturbances.

A különféle csoportok több alfajra oszlanak, a Rémisztők (Frighteners) közé négy rémség (Spook, Wight, Spectre, Banshee) tartozik. Az egyes csoportokba tartózok más és más speciális képességekkel bírnak: a fentebb emlegetett Rémisztők például az emberek megriasztásának specialistái (azaz „fizikai valójukban" is képesek megjelenni); míg a Disturbances kategóriába tartozó szellemek a tárgyak megszállásával és működtetésével (tudjátok: magától megszólal a zongora) hozzák a frászt a házban lakókra. A szellemek begyűjtésének több módja lehet. Általában megidézzük őket, de néhány pályán rejtett kísérteteket is találunk, őket ki kell szabadítani. A kísértetvilág valutája a plazma, plazmát pedig a megrémisztett emberek rettegéséből nyerhetünk – Sulley pajtásék utaztak hasonló módon a gyermeki sikolyra a Szörny RT-ben. Minden helyszínen találhatunk speckó idéző-pontokat, ahol a háznak megfelelő kísérteteket szólíthatjuk magunkhoz – a spectre-k erőszakos események elkövetésének helyén bújnak elő, a Cogjammerek pedig a balestben elhunyt állatokból lényegülnek át kísértetté. A Ghost Master azonban nem csak a rémisztgetésről szól (szerencsére, mert ez utóbbi ugyan poénos, de hamar unalmassá válhat), hanem a pályákon fellelhető feladatok megoldásáról is. Ezek igen sokfélék lehetnek egy speciális tárgy felkutatástól egy társunk kiszabadításán át egy adott személy elűzéséig. A feladatokat rendkívül sokféleképpen oldhatjuk meg – a megoldás kulcs általában a megfelelő személy megfelelő helyen és módon történő megrémisztésében rejlik, de használhatjuk az egyes specialisták telekinetikus képességeit is. Példa: ArcLightot, az első pálya fal mögé szorult egykori bojler-szerelőjét úgy tudjuk kiszabadítani, ha rábírjuk a lakókat, hogy bontsák ki a falat. Rendezzünk kísértetjárást a falon át az anyuka jelenlétében, vagy mozgassuk meg a téglát az apuka előtt: előbbi vízvezeték szerelőt hív (aki kibontja a falat), utóbbi pedig maga lát neki a fal szétkapásának. A jobban sikerült rémtetteinket háromféle „szellem-operatőrrel" is rögzíthetjük: az első egy hálivúdi B-Movie stílusában fényképez, a második a Blair Witch féle realisztikus, remegő kamerás stílust erőlteti, a harmadik pedig elegánsan a nagy Hitchcockot mímelve veszi fel a tevékenységünket. Huh, jó sokat sikerült írni a játékról, de megérdemli: alig várjuk már az őszt, amikor végre (jó párszor eltolták már a megjelenést) a kezeink közé kaparinthatjuk majd a Szellem Mestert – Playstation 2-őn és Xbox-on. Szívesen leírnánk a *Starsky és Hutch* játékkal kapcsolatos tapasztalatainkat is, de ezt teszi a show óta eltelt másfél hónap – a játék már megjelent, ebben a számban tesztet is olvashattok róla.

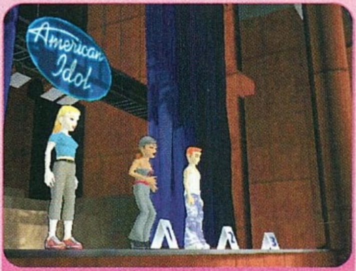
A **Club Football** már Codemasters játék, méghozzá nem is akármilyen, hanem az utóbbi idők egyik legambiciózusabb próbálkozása a focijátékok műfajában. A Codemasters egyszerre tizenhét (!) féle verzióval jelentkezik a játékból, mindegyik egy külön csapatot dolgoz fel. Az Expón a Manchaster United Club Footballt és az Arsenal Club Footballt lehetett megtekinteni, és ahhoz képest, hogy (akkor) jó fél évnyire voltak a megjelenéstől, mindkét játék meglepően jól nézett ki, és normálisan futott. A játékok vizuális része abszolút ott van a topon, simán hozza az EA kurrens FIFA címének színvonalát. A fejlesztők nem titkolták, hogy csak grafikailag tekintik példaképnek az EA játékait, minden más tekintetben a Winning Eleven 6-ot (nálunk: Pro Evolution Soccer 2-őt) tartják etalonnak. Ezeket után már nem csodálkoztunk azon, hogy a Club Football irányítása szinte tökéletes mása volt a Pro Evo szériának – lopni csak jót érdemes, ugye. A játék igazi szívét-lelkét a karrier-mód jelenti: saját karaktert generálva beállhatunk a kedvenc csapatunkba (feltételezve, ha a megvásárolt verzió dobozán valóban a kedvenc csapatunk neve díszeleg), és végigjátszhatjuk velük az egész bajnokságot. Karakterünknek nem csak a statisztikáit, hanem a kinézetét is meghatározhatjuk: mivel a fizikai megjelenés erősen skálázható, ezért egy kis szöszmötöléssel valóban saját hasonmásunkkal indulhatunk neki a focikarriernek. Codemasters-ék (ha már klubbokra bontották a játékot) gondoskodtak a rajongók kényeztetésről is: mindegyik verzióban csapat-specifikus bonuszok (képek, filmek, adatok, a klub története) várják, hogy megnyissuk őket. A Pro Evo 2 óta nem játszottunk jó focit – a Club Football őszi debütjével (PS2, Xbox, GC) talán megváltozik a helyzet. Az **American Idol**t viszont egyáltalán nem várjuk: ez ugyanis butácska táncikálós játék lesz egy népszerű angol/amerikai valóságshow alapján (pont olyan, mint nálunk az *Üstökös* volt). A kiválasztott sztárjelöltet kell több kihíváson keresztülvezetnünk, miközben 40 slágerre (példák: I Will Survive, Livin' La Vida Loca, Like a Virgin, Baby One More Time, vagy a Moment Like This) rophatjuk a ropnivalót. Ősszel jön PS2-re, de kétlem, hogy mi bővebben valaha is foglakozni fogunk vele. A végére hagytuk a nagy hírt: szeptemberben jön a **Colin McRae Rally 04**. A sorozat negyedik epizódja húsz autót, nyolc játékmódot, nyolc nemzetközi lokációt (több szakaszra bontva) vonultat fel. Újraírták a törésmodellt, és megreformálták az autók irányítását is – ennek pont itt volt az ideje, a harmadik inkarnáció nem kifejezetten a realizmus felé mozdult el ebben a tekintetben. A realizmus megnövelést szolgálja 24 (!) különböző talajtípus, és választható gumik megnövelt száma (tízről tizenkilencre) is. Playstation 2-re és Xbox-ra jön – Európában szeptemberben, míg az USA-ban novemberben lesz kapható.



CLUB FOOTBALL



CLUB FOOTBALL



AMERICAN IDOL



COLIN MCRAE RALLY 04



COLIN MCRAE RALLY 04



COLIN MCRAE RALLY 04



COLIN MCRAE RALLY 04

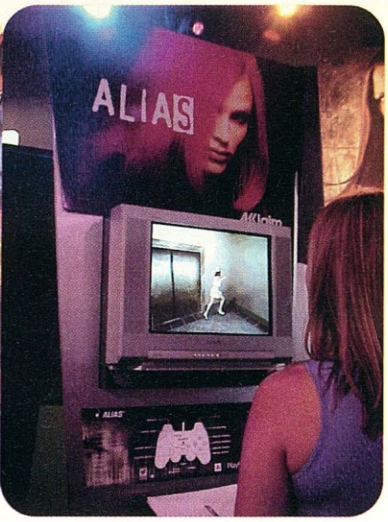


COLIN MCRAE RALLY 04











ALIAS



ALIAS



GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE



GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE

ACCLAIM

Acclaimék idei kínálata meglehetősen vegyes képet mutatott: a kihozott címek többsége nem kifejezetten nyűgözött le minket (kint volt a *Burnout 2: Point of Impact* Xbox/GC verziója is – hejjj, de jó az a játék még mindig!), néhány cím viszont határozottan ígéretesnek tűnt, szóval most inkább ez utóbbiakra koncentrálunk. Elsőként természetesen az **Alias**-t vettük górcső alá, több okból is. Egyrészt ez volt az Acclaim legjobban reklámozott és a figyelem középpontjába tolt játéka, másrészt meg erősen bele vagyunk zúgva a játék alapjául szolgáló kémcsajos tévészéria sztárjába, Jennifer Garnerbe. Hála a Jóistennek Acclaimék nem maszatolták el a dolgot, és a szokásos „szilánkos törést rúgok mindenki állkapcsába" akciómarhaság helyett egy, a Metal Gear/Splinter Cell vérvonalból táplálkozó lopakodós-rejtőzködős játékot dobtak össze. A lopódzás mellet persze ütni is kell néha – a verekedős rész profinak tűnt, rengeteg motion-capture-ölt mozgással, látványos rongybaba fizikával és változatos ellenfelekkel. Grafikailag is okés volt a dolog, Shiny-éknak is valahogy így kellet volna megvalósítani az *Enter the Matrix*-ot, akkor biztos nem csalódtunk volna benne ilyen orbitálisat. A játék sztoriját a tévészéria alkotói dobták össze (állítólag szépen belesimul a sorozatba a történet) a karakterek hangjait pedig az eredeti színészek adják. Az Expón kipróbálható verzió 55 százalékban volt készen (ezt a fejlesztők mondták), ennek megfelelően még voltak vele problémák (ez leginkább a kamerakezelésben mutatkozott meg), de az október végére kitűzött premierig (PS2, Xbox, GC) még van idő csiszolni rajta. A **Gladiator: Sword of Vengeance** egyértelműen Ridley Scott hasonló témájú filmjének hangulatát próbálja a képernyőkre varázsolni: hősünk, az igazságtalanul bebörtönzött gladiátor már épp a Birodalom legismertebb bajnokává (és ismét szabad emberré) válna, mikor a császárt megölik, és a helyére lépő diktátor (a nép sanyargatása mellett) szívesebben bök lefelé a hüvelyujjával, mint bármelyik elődje – ergo el kell takarítani a pasit az útból. A Gladiátor reális, az ókori történelem valós eseményeit koppintó történetvezetésén túllépve a Sword of Vengeance erős misztikumot kever a sztoriba: héroszunknak nem csak szimpla ellenfelekkel, hanem mindenféle túlvilági teremtményekkel is meggyűlik majd a baja (a bemutatott verzióban csontvázakat kellett lecsapkodnia). A játék leginkább brutalitásával tűnt ki a hasonló vagdalkozós anyagok közül: legutóbb a *Mark of Kri*-ben láttunk ehhez fogható mészárlást – aki kap egyet a fejére egy kétkezes kardal, annak bizony kettéesik a kobakja, mint a túlérett dinnye, és a végtagok sem maradnak a helyükön, ha egy méretesebb ütés éri őket. A hullák nem tűnnek el a képernyőről, és a vér is folyik bőségesen: a Gladiator: Sword of Vengeance jó eséllyel lesz a cenzorok és a gyerkőcök lelki épségért aggódó szülők kedvenc céltáblája szeptember végén, amikor várhatólag minden platformra (PS2, Xbox, GC) megjelenik. A **Legends of Wrestling III** teljesen hagyományos pankrációs anyagnak tűnt, szépen illeszkedve a cég régóta futó szériájába: 70 nagydarab manus közül választhatunk, a grafikai motort teljesen újraírták, új multiplayer módokat kreáltak, és állítólag az irányítás is kézre állóbb lett – mivel a sorozat előző darabjaival csak felszínesen foglalkoztunk, hajlamosak voltunk elhinni a fejlesztőknek, hogy most már sokkal jobb és szebb az egész, mint az előző epizódokban. Újabb multiplatform megjelenés 2003 utolsó negyedévére (azaz nagyjából november környékére) datálva. A 16 bites időkből bizonyára még sokan emlékeznek az **NBA Jam**re (akik nem, azok a későbbi Playstationös verzióval találkozhattak): abszolút komolytalan sportjátékról van szó, ahol a játékosok a realizmusnak fittyet hányva repkedtek a levegőben, és vagdosták be a (lángoló) labdát a kosárba. Az új inkarnáció ugyanezt nyújtja, csak kőkeményen felturbózott grafikával. Iszonyatosan gyors a játék, a sikeresen végrehajtott akciók után szemkápráztató sebességgel rohangálunk a pályán, döntjük le a lábukról az ellenfeleinket, szerezzük vissza a labdát, és vágjuk be a kosár közepébe. Mindhárom platformot megcélozzák vele, de a show-n csak az Xbox és a PS2 verzió volt kiállítva – előbbi abszolút simán futott, a Pléjstációs változat azonban még több helyen küszködött komoly framerate problémákkal. A játék persze még nincs kész (a fejlesztés felénél tartanak a fiúk), a novemberi premierig lehet még rajta javítani. Összbenyomás: pozitív, igaz, mi már a korábbi verziókat is nagyon csíptük. A **Speed Kings** szintén nem tűnt rossznak első blikkre, de mivel ebben a számban részletes tesztet találtok róla, ezért most inkább átugorjuk – tessék szépen azt elolvasni. Az Acclaim úgy döntött, hogy nekik is feltétlenül szükségük van egy alulöltözött néniket felvonultató strandröplabdás játékra – fogták hát magukat, és annak rendje és módja szerint leklónozták a *Team Ninja Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball*ját, az új teremtménynek pedig a szép hosszú **Summer Heat Beach Volleyball** nevet adták. Tizennégy választható karakter, tizenkét pálya (legtöbbjük a valóságban is létező lokáció: Venice Beach Stadium, Flamingo Pier, Emerald Marina, Silver Sands Beach), négy játékmód (Arcade, Exhibition, Tournament, Mini-Games), jól összeválogatott zenei anyag [Pink („Get the Party Started"), Sum 41 („Summer"), Kylie Minogue („Love at First Sight"), Sprung Monkey („Coconut"), Freshmaka („Hawaiian Shirt") és a Suburban („Ooohwee")] – egyszóval lesz itt minden, mi szemnek-fülnek-férfiléleknek ingere. A röplabdás huncutság még nyáron várható, kizárólag Playstation 2-re (a SHBV volt az Acclaim egyetlen *nem* multiplatform játéka). Kellemesen nyálcsorgatós anyag, a DOA: XBV szintjét ugyan valószínűleg nem éri el (annak egyértelműen szebb a grafikája), de a csajok azért itt is dögösek. A kiadó két versenyzős címe közül az **SX Superstar** volt a hagyományosabb: ez egy, a *Jeremy McGrath Supercross* (szintén Acclaim produktum volt, ugye) által meghatározott vonalat követő motorcross-játék. Hatalmas stadionok, iszonyatosan nagy ugratások, rengeteg trükk, szép grafika – kár, hogy csak az Xbox verziót lehetett kipróbálni, pedig jön PS2-re és Gamecube-ra is. A bemutatott verzió gyakorlatilag készen volt, ha minden igaz, akkor az e havi Konzol megjelenésével nagyjából egy időben már ki is jött az óceán túlsó partján. Mivel az extém dolgokra vagyunk jobban rácuppanva, ezért a másik versenyjáték, az **XGRA: Extreme-G Racing Association** egy fokkal jobban lekötötte a figyelmünket. Az Extreme-G széria negyedik darabja számos újítással hívta fel magára figyelmet: a motorunkra most már egy mindig használható alapfegyver van szerelve (ez járművenként változik), de persze speciális eszközöket is magunkhoz szólíthatunk a pályákon. Apropó pályák: ezekből van vagy tizenhat, nyolc különféle környezetben – a legtöbbjük nem lineáris, rengeteg elágazás és rejtett út fedezhető fel rajtuk. Az XGRA az elődökhöz méltóan gyors, grafikailag pedig egy klasszissal szebb, mint az előző next-gen inkarnáció (az Extreme-G 3) volt. Jópofa, hogy a játékhoz kapásból kétféle soundtracket is mellékeltek: a menüben választhatunk a dance vagy rock repertoár között (mindegyik tíz számot vonultat fel). Megcélzott platformok: Xbox, PS2, GC, nyári megjelenéssel. Az **Urban Freestyle Soccer** egy újabb túlpörgetett sportjáték (Acclaimék nagyon bírják az ilyeneket): a freestyle esetünkben azt jelenti, hogy teljesen valószínűtlen helyszíneken (pl. kosárlabdapálya) rúghatjuk a lasztit, és a lényeg nem is annyira a gólszerzésen, hanem az ellenfél fizikai eltiprásán van: minden olyan mozdulat megengedett (sőt: ajánlott), amiért valós körülmények között több éves eltiltás járna. Minket elsőre nem vágott oda a padlóhoz a játék, de azért novemberben (PS2, Xbox, GC) még adunk neki egy esélyt.



NBA JAM



SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL



SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL



SX SUPERSTAR



SX SUPERSTAR



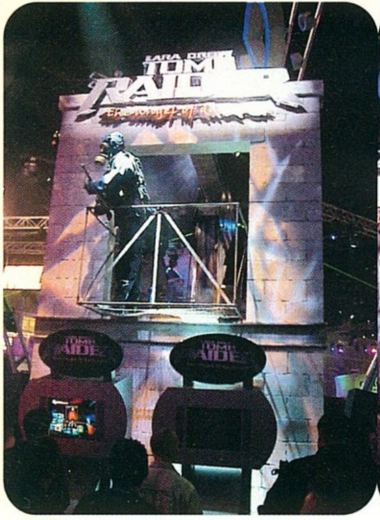
XGRA: EXTREME-G RACING ASSOCIATION

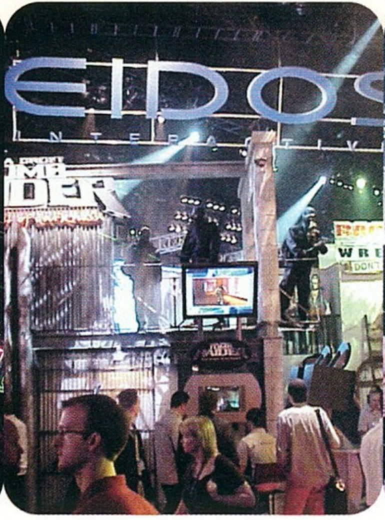


XGRA: EXTREME-G RACING ASSOCIATION

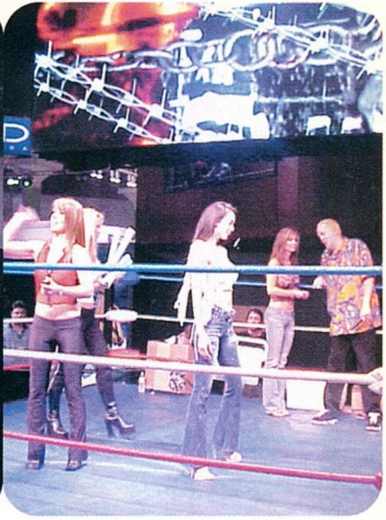


URBAN FREESTYLE SOCCER







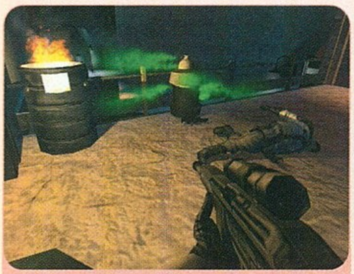




TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

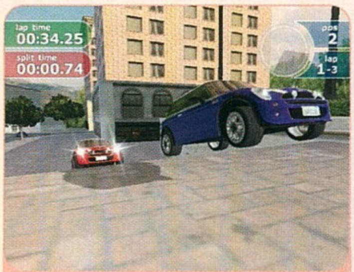
EIDOS

Az *Eidos* zászlóshajója idén (is) a **Tomb Raider: The Angel of Darkness** volt. Akkor (május közepén) még mindenki azt találgatta, hogy vajon tartani tudja-e a cég a júniusi megjelenést (rengetegszer halasztották, eredetileg tavaly novemberben kellett volna megjelennie), most (június végén) már tudjuk: tudta tartani. Mivel utoljára tavaly augusztusban láttuk a játékot (a londoni ECTS-en), nagyon kíváncsiak voltunk, hogy mit sikerült rajta hegeszteni – akkoriban még iszonyatosan bugos volt, és nagyon komoly sebességproblémákkal küszködött. Az E3-on kiállított verzió még mindig nem volt 100 százalékig meggyőző: a hibák nagy részét javították, de azért maradtak benne érdekes dolog (rögtön a játék legelején sikerült átgyalogolnunk egy véreben – keresztül a poligonobjekten – ettől Lara baba rögtön hanyatt is dobta magát), és bizony helyenként a frame/secundum értékek is hagytak



DEUS EX 2: INVISIBLE WAR

némi kívánnivalót maguk után. A játékról az utóbbi egy évben már mindent elmondtunk, ami elmondható (a történet jóval sötétebb, Larát mentora meggyilkolásával vádolják, és a gonosz Alchemisttel kell majd felvennie a harcot), így most nem fogunk sokat foglalkozni vele – a részletes kivesézést és végigjátszást a Konzol szeptemberi számában olvashatjátok majd. (Némi előzetes: mindenki csökkentse le alaposan a várakozásait, mert a külföldi online szaksajtó szerint alig valamivel haladja meg a közepes szintet). A **Backyard Wrestling** viszont elég érdekes próbálkozás: mint ahogy azt az Electronic Arts év eleji *Def Jam Vendetta*-ja is bizonyította, nem kell feltétlenül hivatalos WWE licenc ahhoz, hogy egy pankrációs játék sikeres legyen. A Backyard Wrestling egy (Amerikában) rendkívül népszerű videó/DVD sorozat alapján készült: ebben hétköznapi emberek utánozzák a kedvenc



THE ITALIAN JOB



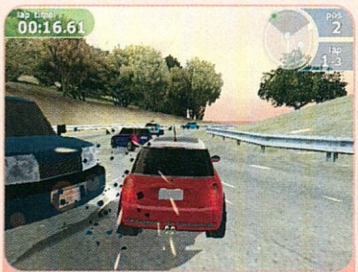
TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

pankrátoraikat – otthon. Az összecsapások helyszíne így nem a szokásos ring vagy standion, hanem teljesen polgári szcenáriók: az E3-om például egy parkolóban pofozhattuk egymást. A pályákon szabadon mozoghatunk (a játékmenet erősen emlékeztet a klasszikus Dreamcastos *Powerstone*-ra), és szinte mindent felhasználhatunk fegyverként: a fent említett parkolóban kóla-automatát, hatalmas jégdarabokat vághattunk hozzá az ellenfélhez, felmászhattunk az út mellett parkoló kamionok tetejére, és onnan ugorhattunk rá a szerencsétlen opponensre. A harcrendszer korrekt, a támadásokat szépen kombókba lehet fűzni és speciális mozdulatok/dobások is akadtak dögivel. A környezet látványosan pusztítható, akár az ablakot is betörhetjük az ellenfelünkkel. A kissé (?) butácska téma ellenére kifejezetten élvezetes volt pofozkodni a Backyard Wrestlingben – és akkor az Eidos stand közepén felállított ringben tartott csajos bemutatóról (erről bőséges



DEUS EX 2: INVISIBLE WAR

képanyagunk van, az E3 DVD-n meg is nézhetitek – megrendelted már a saját példányod? :-) még nem is beszéltünk. Volt ott egy olyan szőkeség, hogy...na jó, nem megyünk át szexistába, legyen elég annyi, hogy baromi jól nézett ki a bige. Megjelenés szeptemberben, Playstation 2-re és Xbox-ra. A **Deus Ex 2: Invisible War** rengeteget fejlődött a tavaly kiállított verzió óta – az még gyakorlatilag csak egy techdemo volt, most pedig egy, a befejezéshez közeli állapotban leledző játékot vizsgálhattunk be. Emlékeztető: a Deus Ex első része futurisztikus FPS-RPG hibrid volt, ahol egy nanotechnológiával és implantokkal felturbózott titkosügynökkel kellett sötét összeesküvésekre fényt derítenünk a nem is olyan távoli jövőben. A folytatás (a látottak alapján) minden tekintetben túlnő az elődön: SOKKAL szebb grafika (az első epizód az Unreal motor első változatát használta, ez pedig az éppen kur-



THE ITALIAN JOB



BACKYARD WRESTLING

rens verziót – a különbség vulkanikus méretű), kidolgozottabb játékmenet (a Deus Ex egyik legnagyobb vonzereje az volt, hogy minden problémára több féle megoldást kínált – behatolhattunk egy épületbe a kódokat feltörve, lopakodva, de ha úri kedvünk úgy tartotta, akkor vadul lövöldözve is – ezt fejlesztik tovább a folytatásban, sokszorosára emelve a lehetőségeink számát), nagyon látványos fizikai motor (a játékba minden objektum úgy viselkedik, ahogy azt a valós életben elvárnánk tőle), és az első résznél csavarosabb/hosszabb történet várják, hogy az agyalósabb anyagokra fogékony játékosok felfedezzék maguknak. A korábbi pletykákkal ellentétben kizárólag Xbox-on (és pécén) játszhatunk majd vele, PS2-őn nem. Várható megjelenés: 2003 ősz. Warren Spector mesterék (azaz az *Ion Storm*) nem csak Deus Ex 2-őt hegesztenek mostanság, van nekik egy **Thief 3**-uk is. Az évekkel ezelőtt tönkrement *Looking Glass*-tól átmentett project



THIEF 3

ugyanazt az Unreal-technológiát használja, mint a DE2, és minden tekintetben követi az elődök csendben lopakodós-sötétből ölős hagyományait. Még mindig Garettet, a mester tolvajt irányítjuk, akinek ezúttal új képességek (zárnyitás közben tud jobbra-balra nézelődni például), és új fegyverek állnak a rendelkezésére. Az őrök mesterséges intelligenciáját láthatóan felpiszkálták – ha eloltunk egy fáklyát, akkor az arra kószáló strázsa újból meggyújtja azt. Az Unreal motor nyújtotta grafikai előnyök ráadásul kitűnően szolgálják a hangulatot (gondolunk itt elsősorban a realisztikus fény/árnyék viszonyokra). Megjelenés 2003 legvégén, csak Xbox-ra. Az Eidos is vett magának filmlicencet, ők a nyár egyik kevésbé bereklámozott mozijából, a **The Italian Job**ból készítenek játékot. A film története (egyébként remake, az eredeti a hatvanas évek végén futott nagy sikerrel) egy Charlie Crocker ne-



LEGACY OF KAIN: DEFIANCE



BACKYARD WRESTLING

vezetű tolvaj (és társai) körül forog, akik a Los Angeles-i csúcsforgalomból akarnak meglovasítani egy 26 millió dollár értékű aranyszállítmányt, méghozzá három felturbózott Mini Cooper segítségével. Ebből már sejthető hogy missziókra (ezekből tizenötöt nyomhatunk végig a single player módban) bontott autóversenyről van szó, melyben elsősorban az üldözésen/menekülésen lesz a hangsúly. A Mini Coopereken kívül vezethetünk majd muscle carokat, vagy akár egy páncélozott teherautót is, sőt, osztott képernyős multiplayer száguldozásra is lehetőségünk nyílik. A játék a film amerikai premierje után kábé egy hónappal, július végén debütál PS2-őn Xbox-on és GC-n. A **Legacy of Kain: Defiance**-ről a májusi Konzol hírrovatában már szóltunk részletesebben – sajna az E3-on sem derült ki több róla az ott leírtaknál – továbbra is november közepére datálják, PS2 és Xbox desztinációval. A másik *Crystal Dynamics*



THIEF 3

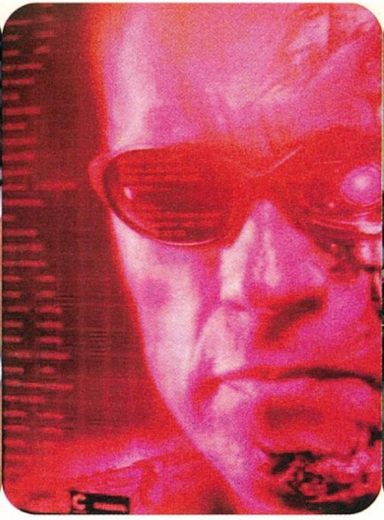
játék, a **Whiplash** sokkal többet mutatott magából: két összeláncolt jó barát (?) Spanx (menyét) és Redmond (nyuszi) szöknek a gonosz, állatkísérleteket folytató Genro Coropration titkos laboratóriumából. Nem csak menekülniük kell, hanem harcolni is, a játék sajátos báját pont a folyamatos csihipuhi adja. Közvetlenül csak Spanx-et tudjuk irányítani, Redmond segítő karakter, akit a ravasz menyét a leggonoszabb módokon vet be az őrök megfékezésére – így például mérgező kemikáliákba mártja, aztán láncos buzogánynak használva csap vele rendet az ellenfelek között – ezzel a módszerrel kombókat is végre tud hajtani. Elborult játék, elborult rajzfilmszerű grafikával, és elborult ötletekkel – minket leginkább Ren & Stimpy kalandjaira emlékeztetett az egész. Októberben lehet rá számítani Xdobozon és PS2-őn.



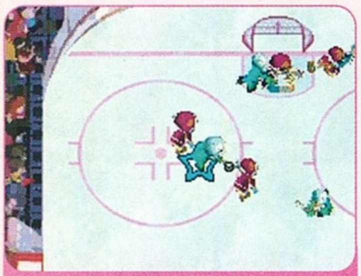
WHIPLASH



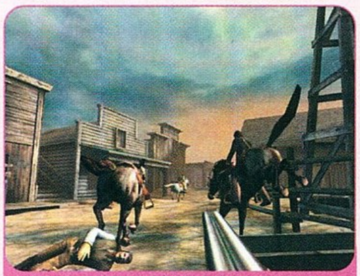







BACKYARD HOCKEY


DEAD MAN'S HAND


DEAD MAN'S HAND


DEER HUNTER

ATARI

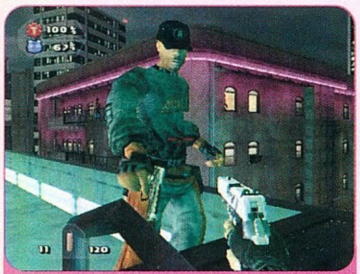
„**E3 is not real**" hirdette az Atari (a múlt számban már szóltunk róla, hogy az *Infogrames* keresztelte át magát a múlt évben megvásárolt patinás névre) hatalmas plakátja a show-nak otthont adó Los Angeles Convention Center bejáratánál. A költséges hirdetmény természetesen az *Enter the Matrix*-ot népszerűsítette – a játék pont az E3 nyitónapján debütált a *Matrix Reloaded*dal egyetemben. A játékon szerencsére már túl vagyunk (felejtsük is el gyorsan) a filmet is láttuk párszor, nézzük inkább az újdonságokat. Betűrend szerint haladva az elsőként a Playstation 2-re szánt **Backyard Basketball**t vettük szemügyre. Az ataris arcok elmondták, hogy a széria NAGYON sikeres, eddig nagyjából 6 millió(!) darabot értékesítettek a gyerekeknek szóló sportsorozat különböző tagjaiból. A kurrens inkaráció a kosárlabda rejtelmeibe vezeti be a gyerkőcöket, több mint negyven választható karakter közül válogathatjuk össze a háromfős csapatunkat (ezek között 11 NBA sztár „gyermekverziója" is megtalálható, olyan urak adták a nevüket a játékhoz, mint Tim Duncan vagy Kevin Garnett), 29 NBA csapat mezét ölthetjük magunkra, speciális mozgásokat alkalmazhatunk (ilyen pl. a „Jackpot Shot" vagy „Super Dunk"), négyen nyomhatjuk multiplayerben, sőt, a speckó handicap mód segedelmével (mikor is az egyik csapat kezdeti előnyöket kap a másikkal szemben) még a szülők is kiegyenlített módon nyomulhatnak a fiatalabb korosztály ellen (elképzelhető, hogy inkább nekik lenne szükségük előnyre a kontroller-virtuóz fiatalsággal szemben). Októberben várható. A **Backyard Hockey** ugyanez, csak jégkoronggal és GBA-ra: licencelték a teljes, harminc csapatból álló NHL mezőnyt, rengeteg „gyerekverziós" sztárból lehet választani (Joe Thornton, Mike Modano, Brian Leetch, Curtis Joseph, Jaromir Jagr, Steve Yzerman, Martin Brodeur, és még sokan mások), a „komoly" sportjátékoknál megszokott statisztikák is ott figyelnek, kétjátékos multiplayer link kábelen keresztül – szintén októberben várható. Nem nézett ki rossznak egyik anyag sem, de őszintén szólva mi már elég régen kinőttünk az ilyesmiből, utódok meg még nincsenek, szóval érthető, hogy nem voltunk túlságosan izgatottak… A fiatalabb korosztálynak szánt bohóságok után jöjjön valami sokkal komolyabb: a *Human Head* (Rune) által fejlesztett vadnyugati témájú FPS, a **Dead Man's Hand** pazar szórakozást ígér. A főszerepet egy El Tejon nevezetű párbajhős alakítja, aki korábbi bandáján, a The Nine kódnevű galerin áll kegyetlen bosszút – annak főnöke ugyanis csúnyán elárulta őt. A megszokott lövöldözésen kívül kalandelemek is tarkítják a játékot – így például pókerezhetünk, vagy a sajátos „legend" szisztéma segítségével hírnévre tehetünk szert – minél híresebbek/hírhedtebbek leszünk, annál több speciális trükköt és lövést tudunk megtanulni. A vizuális talpalávalóról a legutóbbi Unreal technológia gondoskodik – a látványra tehát nem nagyon lesz panasz (piszok hangulatos kültéri helyszíneket vonultat fel a játék, ezek megjelenítéséről egyébként egy külön grafikai modul, a „Semi Presistent World" gondoskodik.) Többjátékos mód természetesen lesz, osztott képernyőn és Xbox-Live-on keresztül eshetünk majd egymásnak idén ősszel – exkluzív a Dobozon. Azt hittük, hogy a vadászós játékok végképp kipusztultak a képernyőkről – tévedtünk. Az Atari **Deer Hunter**e ezt a stílust hozzá Playstation 2-re (konzolon eddig elég kevés ilyen anyag volt). A virtuális állatmészárlásra vágyók vadászhatnak (a címben szereplő szarvason kívül) többféle medvére, oroszlánra, farkasra és még vagy fél tucat élőlényre. A lokációk a valóságban is léteznek: Montana, British Columbia, Maine, Idaho, Mexico, Wisconsin, Tennessee és Colorado hegyeit-völgyeit-lankáit járhatjuk majd be a játékban, a tizenhét féle fegyver valamelyikét magunkkal cipelve. (Kooperatív multiplayer is lesz.) Mi elég nagy marhaságnak tartjuk a műfajt (és akkor a megkérdőjelezhető morális tartalomról még nem is beszéltünk), két perc után magára is hagytuk a játék szépségeit boldogan ecsetelő ataris legénykét. Alaposan megnéztük magunknak viszont az egymás mellett kiállított három darab Dragon Ball játékot (Gokut és társait erősen komáljuk). A **Dragon Ball Z: Budokai 2**-t sajna nem lehetett kipróbálni (csak egy trailert mutogattak belőle), a fejlesztők (az első részt tető alá hozó *Dimps* dolgozik ezen az epizódon is) viszont szívesen beszéltek róla: ezúttal nem lesz hagyományos értelemben vett sztori mód, a játék elején egy négy karakterből álló csapatot kell választanunk (az összes jelentős szereplő tiszteletét teszi), és velük kell összegyűjtenünk a hét sárkánygömböt, mielőtt az ellenséges csapat megszerezné azokat. Mászkálni egy nagy térképen tudunk (ez körzetekre van osztva), ha olyan mezőre lépünk, ahol ellenfél tartózkodik, indulhat a bunyó – nem csak minket emlékeztetett a dolog a hagyományos körös taktikai RPG-kre. A grafikai stílus maradt a régi (továbbra is cel-shaded vizuális megjelenítést használnak), de a rajzstílus változott, a fejlesztők megpróbálták átvenni a Toriyama mester által a sorozat későbbi részeiben kialakított karakteresebb megvalósítást. PS2-re jön a játék, pontos megjelenési időpont még nincs kitűzve. Szemrevételeztük az első rész **(Dragon Ball Z: Budokai)** Gamecube-os átiratát is: a Kockán szintén hangulatos cel-shaded grafika várja majd a Goku kolléga rajongóit, a tartalom pedig maradt változatlan: 23 választható karakter, 29 pálya és több mint hatvan kombó lett belepréselve a (Cube-on) legfrissebb DBZ inkarnációba. Kapunk Dragon Ballt hordozható formában is: a **Dragon Ball Z: The Legacy of Goku 2** a GBA tulajokat fogja boldogítani. A boldogítást most tessék szó szerint érteni: az előző részt nagyon sok kritika érte a rövidsége miatt, a második részben ezt a problémát láthatóan igyekeztek kiküszöbölni. A stílus továbbra is RPG, a játék története hűen követi a rajzfilmsorozat eseményeit – ezúttal a Trunks, Android, és Cell sagákat játszhatjuk végig. Csapatunkat négy szereplő közül összeválogatva (szerepelnek: Piccolo, Trunks, Vegeta, és Goku) vágunk neki a kalandoknak – az első állomás West City lesz, de a későbbiekben számos ismert helyszínt (Capsule Corporation, Master Roshi's Island, Kami's Lookout, Cell Games Arena) felkereshetünk még. A játék már kijött az USA-ban (június végén), de mi is nagyon szeretnénk belőle egy példányt… A **Fugitive Hunter**ről már volt szó egy korábbi Konzolban, a feledékenyek számára azért gyorsan összefoglaljuk, hogy miről is van szó. A közeljövő Amerikájában Fugitive Hunterek külön szakmai szervezetbe (CIFR - Criminal Interdiction and Fugitive Recovery) tömörülnek, hogy onnan kitámadva rángassák a törvény magasságos színe elé a bűnözői toplistát benépesítő hölgyeket és urakat.


DRAGON BALL Z: BUDOKAI


DRAGON BALL Z: THE LEGACY OF GOKU 2


FUGITIVE HUNTER


FUGITIVE HUNTER

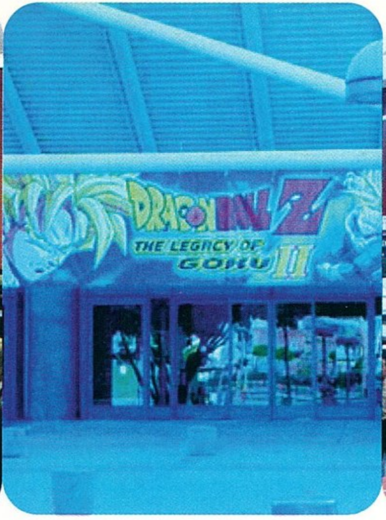

FUGITIVE HUNTER


KYA: DARK LINAGE


KYA: DARK LINAGE


MAGIC THE GATHERING: BATTLEGROUNDS











MAGIC THE GATHERING: BATTLEGROUNDS

Jake Seaver a krémek krémje, a csúcs-fejvadász (Navy Seal múlttal és erős hazaszeretettel megáldva) jelenleg éppen bosszú-üzemmódban: a gonosz terrorista bácsik (származási hely: Közel-Kelet, természetesen) jól felrobbantották a fent említett szervezet főhadiszállását, és most valahogy elő kéne keríteni a tűzre rossz fát pakolókat. A veretes háttér ne nagyon tévesszen meg senkit: a játék FPS, ahol leginkább az ellenfelek hűvös halomba lövésén van a hangsúly, nyomozni/gondolkodni nem sokat kell majd. A megjelenési időpontot folyamatosan tologatják (korábban úgy volt, hogy már tavasszal kijön), jelenleg 2004 januárjára várjuk, Playstation 2-re. Az *Eden Studios* boszorkánykonyhájában készülő **Kya: Dark Linage** a PS2-es akció-kalandok népes táborát erősíti majd. Főhősnőnkkel egy átok nyomán gonosz wolfenekké (arrafelé így hívják a farkasembert) változott, amúgy roppant békés fajt kell visszakonvertálnunk az



RISK

eredeti formájukba, és segítenünk kell nekik a falujuk újjáépítésében. Kya alapból többféle támadást ismer – ahogy levert egy wolfent, az visszaváltozik emberré, és nekiáll építeni a falut. Ez nekünk azért jó, mert a fejlődő falu bővülő kínálatú boltjaiban tudunk magunknak új speciális mozgásokat vásárolni – ezekkel pedig egyrészt még több wolfent változtathatunk vissza, másrészt pedig eddig elérhetetlen területeket is megnyithatunk. A játék közel 50 küldetést vonultat fel, ezekből 30-at kell teljesíteni a fő sztori vonal végigjátszásához, a többi opcionális mellék-misszió. Aranyos tartalom, jópofa grafika, a rövid bemutató után pozitív benyomásokkal távoztunk. Novemberben jön, kizárólag Playstation 2-re. A **Magic the Gathering: Battlegrounds** az 1993 óta sikeresen futó kártyajátékot értelmezi át Xbox-ra. A Gathering



T3: RISE OF THE MACHINES



MISSON IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA

szabályainak ismertetésébe most nem bonyolódnánk bele (megtelne vele az újság) legyen elég annyi, hogy varázslók csatájáról van szó, rengeteg mágiával és még több megidézhető lénnyel. Ahogy kibogoztuk, a Battlegrounds single player kampánya (ez hat fejezetből áll, egyenként 15 küldetéssel) tulajdonképpen párbajok sorozata – a varázslócsata roppant látványos, az öt szféra valamelyikéből választott mágiákkal nyomorgathatjuk egymást, mozoghatunk a pályán, szörnyeket idézhetünk meg (ezeknek külön is lehetnek speciális tulajdonságaik), tárgyakat használhatunk – szóval nem egyszerű a dolog, de az eredeti játék rajongói biztos könnyebben átlátják majd az egészet, mint mi a kiállítás forgatagában. A fejlesztők külön kiemelték az Xbox-Live támogatást – helyesen, mert egy ilyen játék valóban üvölt a netes multiplayerért. 2003 novemberében várható, csak Xbox-ra. Az Atari kihozta egy régi ismerősünket is: a **Misson Im-**

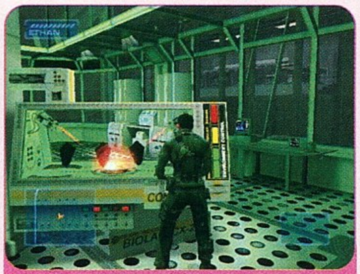


RISK

possible: Operation Surma-ról valamikor nagyon régen (tavaly nyáron?) már írtunk egyszer, 2002 év végén kellett volna megjelennie, ehhez képest most is ott árválkodott a cég standján. Emlékeztető: Ethan Hunt legújabb kalandjában egy ICEWorm kódnevű mikrochip felkutatása lesz a feladatunk, amivel birtokosa kedve szerint közlekedhet ki-be a világ jelentősebb biztonsági rendszereiben. Hunt kolléga (Tom Cruise most sem adta az arcát poligon megfelelőjének, annyira mély bukszája úgy tűnik nincs a francia uraknak) tizenkét lehetetlen küldetésen keresztül lopakodik, használ érdekes mütyüröket (mini-kommunikátor, kézi scanner), és persze ölt álruhákat – a Közel-Kelettől Rómán át Kelet-Európáig. 2003 második felében lesz a miénk, PS2-őn és Xbox-on (a megjelenési dátumot azért erős kétségekkel kezeljük, túl



T3: RISE OF THE MACHINES



MISSON IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA

sokat tologatták mér ahhoz, hogy hinni lehessen az uraknak :-) A Risk roppant érdekes próbálkozás: a klasszikus táblás stratégiai játékot értelmezik át PS2-re. (Ez egyébként újabb Hasbro licenc, a Magic the Gathering jogait is tőlük vásárolták meg Atariék.) A grafika ebben az esetben másodlagos, a lényeg a színtiszta stratégián van: három módon (Classic Risk, Mission Risk és Capital Risk) játszhatjuk a játékot, sőt, igény szerint a szabályokat is megváltoztathatjuk. Mint minden táblás játék, a **Risk** is elsősorban társas szórakozás: a Playstation 2-es változat hat emberi játékost és 10 AI playert támogat – akár neten keresztül is egymásnak ugorhatunk majd. Napra pontos megjelenéssel tudunk szolgálni: a Risk idén szeptember kilencedikén kerül a boltok polcaira. Valószínűleg nem lesz zajos siker, de a próbálkozás mindenképpen figyelemre méltó: végre valaki némi klasszikus ízt kever az egyre inkább butuló/egyszerűsödő játékkínálatba. A **Shadow Ops: Red Mercury**

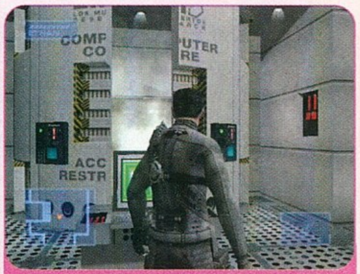


SHADOW OPS: RED MERCURY

dő játékkínálatba. A **Shadow Ops: Red Mercury** újabb Unreal motoros FPS, ezúttal Xbox exkluzív. A játékban a Delta Force oszlopos tagjaként kell megakadályoznunk egy ellopott orosz nukleáris robbanófej (ő lenne a Red Mercury) bevetését. A Shadow Ops-ot fejlesztő Zombie Studios a filmszerű élményre törekszik: ezt sok in-game animációval és filmes forgatókönyvírók bevetésével próbálják elérni. A Hollywoodból importált író bácsi a jelek szerint jó munkát végeztek, az Expón mutogatott első (szíriai) küldetés végén ugyanis szépen felrobban az atombomba – aztán ugrunk egyet (vagy két napot) hátra az időben, és most már tudjuk, hogy mit is kell megakadályoznunk – szokatlan elbeszélésmód egy játéktól. A SO: RM minden más porcikáját tekintve egy látványos, a „lőjünk agyon kétszáz terroristát" játékmene-



T3: RISE OF THE MACHINES



MISSON IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA

tet követő anyag, intelligens csapattársakkal és ravaszul bujkáló ellenfelekkel. A fejlesztés még igencsak gyermekcipőben jár (204 nyarán fog megjelenni a játék), a fejlesztők ígérete szerint szuper mesterséges intelligenciával és élvezetes multiplayer módokkal leszünk majd gazdagabbak jövő ilyenkor – úgy legyen. Az Enter the Matrix mellett az Atari másik nagy filmlicence a **T3: Rise of the Machines** volt. (Nem bírjuk megállni, hogy le ne írjuk: a játék pécés testvérkéjét, a *T3: War of the Machines*-t a magyar *Clevers* fejleszti!) Egy két pályás demót lehetett kipróbálni belőle (plusz bemutattak egy jó durva renderelt intro animációt is, ami csak úgy árasztotta magából a Terminator-feelinget), ami a fejlesztés NAGYON korai szakaszából származott. Annyi minden esetre kiderült, hogy a játék nagyjából követi a film eseményeit: az első pályán John Connort kellett kiszabadítanunk egy nagy fémketrecből, aztán beugrott a TX (ő az új, minden



SHADOW OPS: RED MERCURY

eddigi modellnél fejlettebb terminátor néni, ugye), és beindult a pofozkodás – erről inkább nem mondunk véleményt, mert a karakterek jó néhány animációs fázisa hiányzott (azaz: marha hülyén mozogtak), ennek alapján kár lenne negatív következtetéseket levonni. A másik pálya a jövőben játszódott, ahol Terminátor barátunk egy Skynet bázison irtotta az egykori kollégákat – ez viszont nem nézett ki rosszul. A hírek szerint még idén ki szeretnék hozni (méghozzá novemberben), mindenre, ami csak él és mozog – a „nagyplatformok" mellett GBA verzió is készül. A Matrix-fiaskó után igazán itt lenne az ideje, hogy az Atari végre ne csak fejőstehénnek tekintse a filmlicenceit, hanem egy normális játékot rakjon le a rajongók elé az asztalra – az alapanyag egy Terminátor film esetében bőségesen megvan hozzá!

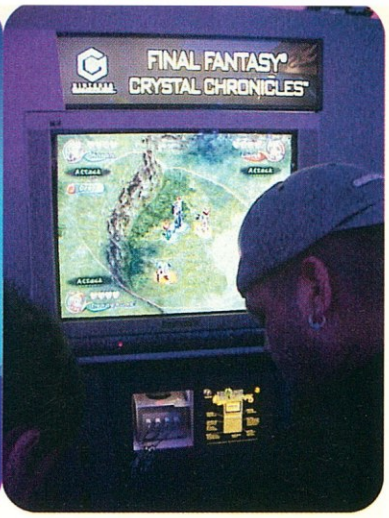


T3: RISE OF THE MACHINES











FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES



FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES



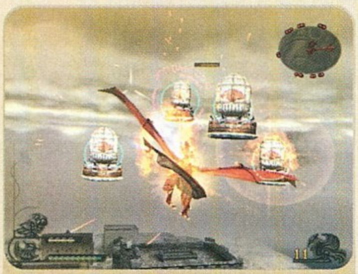
FINAL FANTASY XI



FINAL FANTASY XI

SQUARE-ENIX

Square-Enix-éknél idén az volt a nagy meglepetés, hogy egyáltalán nem volt semmiféle meglepetés. A kiállított játékokat már ismertük, jó részük már túl volt a japán premierjén – a titokban *Final Fantasy XII* képekre/videókra/információkra áhítozó zsurnaliszták csalódottan vették tudomásul, hogy valószínűleg Tokióba kell majd utazni ahhoz (Tokyo Game Show szeptemberben), hogy igazi újdonságokat lásson az ember a frissen egybekélt két japán fejlesztő/kiadó legendától. Mi mégis megszavaztunk egy (külön) oldalt a Square-Enixnek, tettük ezt elsősorban azért, mert itt a kitűnő alkalom, hogy kicsit összeszedjük/kiegészítsük azt a rengeteg információmorzsát, amit az utóbbi egy évben a Square/Enix játékokról elhintettünk. Most elsősorban azokkal a játékokkal kívánunk foglalkozni részletesen, ahol a korábbi képekhez/infókhoz képest valami pluszt is kaptunk a helyszíni bemutatótól. A Nintendo szekcióból ezért direkt hagytuk ki a **Final Fantasy: Crystal Chronicles**-t – erről ugyanis itt és most fogunk részletesebben írni. Az FF: CC kipróbálható állapotban kellette magát az idei E3-on, egy három pályás (Tida Village, River Bell Path, és Veo Luce Sluice) demot lehetett alaposabban szemügyre venni. Rögtön feltűnt a GBA-GC konnektivitás: a Gameboy nem csak szimpla irányítóként funkcionálhat a játék alatt, hanem vizuális kezelőpultként is. Az egyik játékos látja a térképet, a másik a szörnyek statisztikáit böngészi, a harmadik pedig a csapat által cipelt cuccok között turkál – ergo tisztességesen ki van használva a kis szerkentyű. Apropó, csapat: egyszerre négyen nyomulhatunk kooperatív üzemmódban – bennünk rögtön felmerült kérdés, hogy mi van akkor, ha négyen négyfelé akarunk menni. A Square Enix-nél ravasz módon oldották meg a dolgot: elvileg lehet ugyan négyfelé menni, csak nem érdemes, mert gyors elhalálozás lesz a vége. A külső területeket ugyanis mérgező gáz borítja, és csak a csapat egyik tagjánál van a semlegesítésére alkalmas tárgy (ez meghatározott területen védő aurát von a társaság köré), így a banda kénytelen együtt maradni, sőt, megvédeni a támadásoktól a tárgyat cipelő csapattársat. A harc valósidejű, és leginkább a klasszikus Gauntletre emlékeztet – azaz inkább a gyorsaságon és a reflexen van a hangsúly, mint a taktikai megfontoláson és a stratégián. A Crystal Chronicles ebben a tekintetben jelentősen eltávolodik az FF széria által képviselt vérvonaltól: a fejlesztők ezt nyíltan vállalják, hogy a CC nem hagyományos FF játék, hanem egy akció-RPG, ahol igen nagy hangsúly van a műfaj meghatározás első elemén (gyk: az akción). Varázsolni is tudunk persze – ez is real-time megy, a kezelést szerencsére nem bonyolították túl, egyszerűen tudunk harc közben válogatni a mágiák közt, és egy gombnyomással tudjuk használni azokat. Grafikai téren sincs nagyon mire panaszkodni: a környezet jó sok poligonból áll, a karakterek jól néznek ki (érződik rajtuk az „FF-stílus"), az ellenfelek közül pedig leginkább a méretesebb szörnyek nyűgöztek le minket – a bemutató egyik főszörnye (egy hatalmas rákféleség) páncélján olyan szépen tükröződött a környezet, hogy még mi is csettintettünk egyet (pedig ritkán csettintünk :-) A Crystal Chronicles nagyon korrekt kis játéknak tűnik – lehet, hogy nem lesz minden FF fan kedvence, de kétségtelenül respektálható része a szériának. November elején jön, kizárólag Gamecube-ra. Az FF-sorozat eddigi egyetlen, kizárólag online játszható darabjára, a **Final Fantasy XI**-re még várnunk kell egy picit: a tervek szerint csak 2004 elején lesz megvásárolható az USA-ban (és akkor hol van még Európa!). Lássuk, hogy mit kapunk az FF-univerzumban játszódó MMORPG-től. Először is: a világot Vana'Dielnek hívják és a jó FF-es hagyományokhoz híven minimális köze van az előző részek univerzumaihoz. Vana'Diel egy hatalmas háború (a szokásos jófiúk Vs. gonosz szörnyek konfliktus) borzalmait piheni ki. Az összecsapások óta eltelt idő arra volt elég, hogy az emberek kezdjék elfeledni a fejük fölött tornyosuló fenyegetést. A gonosz azonban újra felüti a fejét, hősökre van szükség sürgősen... A hősök természetesen mi leszünk, és a játék elején rögtön a faj/foglalkozás választás problémájával találjuk szembe magunkat. Fajokból eddig öt vált ismerté: Hume (ezek gyakorlatilag az emberek), Tarutaru (kinézetüket tekintve hobbit/elf keveréknek tűnnek, és leginkább a varázslatok terén jeleskednek), Elvaan (igen, ők az elfek, a játék legügyesebb harcosai), Mithra (ez is egy elf-faj, ők elutasítják a technológiát, és csak a természet erejében hisznek – nagyon kevés van belőlük, és kizárólag a női példányok (!) merészkednek ki a zsongó nagyvilágba), Galka (hatalmas, szőrös lények, akik rendkívüli módon vonzódnak a technológiához, s mivel fizikai jegyeiket minimálisan örökítik csak át utódaikra, rendkívül sokféle variáció létezik belőlük). Foglakozásból megint csak jó sok van – ez működésében rendkívüli módon hasonlít a korábbi FF-ek job-rendszeréhez. Szaladjunk át gyorsan a foglalkozásokon: warrior, monk, white/black/red mage, thief, bard, beast master dark kinight/paladin, ranger szereplnek a listán. Az FFXI harcrendszere valósidejű: barangolsz az erdőben, meglátod a szörnyet: az első dolgod az lesz, hogy kiválasztod célpontnak, aztán az előugró szub-menüből támadást/cselekvést választasz. Itt döntheted el, hogy fizikailag akarod e megtámadni (ekkor rárohansz, és automatikusan elkezded csapkodni, a támadási sebességed és a találati arány a karaktered tulajdonságaitól és fegyvered fajtájától függ), távolsági fegyvert használsz (itt különösen fontos a célpont megfelelő kiválasztása, hiszen csak a megfelelő távolságban kolbászoló ellenre tudunk nyilazni, a közelebbiekkel már tusakodni leszünk kénytelenek), tárgyat használni (a csata alatt is tudsz az inventory-ban kutakodni), vagy varázsolni. Rengeteg mindent lehetne még leírni az online FF inkarnációról (politika, hatalmi szövetségek, mágiarendszer), de ezt nem itt és most fogjuk megtenni – talán valamikor ősszel szentelünk még helyet a dolognak. Jövőre már mi is NAGYON szeretnénk vele játszani... A **Drakengard** csak címében új – a korábban már általunk is említett Drag-On Dragoon amerikai/európai elnevezéséről van szó. A Drakengard világában két erő harcol egymással (a Birodalom és a Konföderáció). Hősünk, Kyme, egy piciny királyság trón-várományosa – egészen addig, amíg a Birodalom le nem rohanja az országot. Kyme szüleit lemészárolják, húgát elrabolják (ok: a kislány az istennővé válás jeleit kezdte mutatni), hősünk meg ott marad egyedül bosszúra szomjazva. Kyme a gyors megoldást választja: szövetséget köt a hatalmas Vörös Sárkánnyal (lelket cserélnek!), akinek szintén a birodalmiakra fáj a foga – felpattan a hátára, és már indulhat is gonoszék kiirtása, *ad extremum fetum*, vagyis az írmagjukig. A Drakengard látványos akció-RPG, hatalmas földi csatákkal (Kyme minimum tucatnyi ellenféllel harcol egyszerre), és adrenalin pumpáló légi harcokkal (ilyenkor a sárkány hátáról pusztítjuk a földön kóricáló ellent, vagy a levegőből támadó sárkányokat). Megjelenés: 2004 tavaszán, kizárólag Playstation 2-re. Kint volt még a **Final Fantasy X-2** (megjelenés: 2003 november), az **Unlimited SaGa**, a **Sword of Mana**, a **Final Fantasy Tactics Advance** és a **Star Ocean: Till the End of Time** (2003 szeptember) is: ezekről már NAGYON sok szó volt korábban, szinte mindegyik meg is jelent már (jó ideje) Japánban, Unlimited Saga-ból már angol nyelvű verzió is van (Veres mester a szeptemberi számban értekezik majd róla), így engedelmetekkel nem írjuk le még egyszer azt, amit egyszer már leírtunk róluk – tessék fellapozni az elmúlt fél év hírrovatait.



DRAKENGARD



DRAKENGARD



DRAKENGARD



FINAL FANTASY X-2



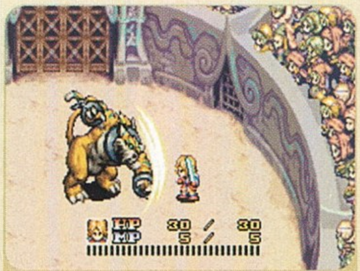
UNLIMITED SAGA



FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

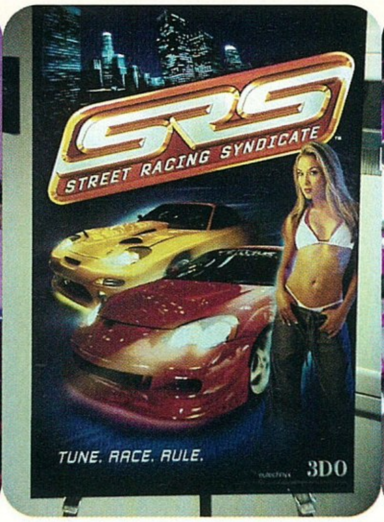


STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME



SWORD OF MANA

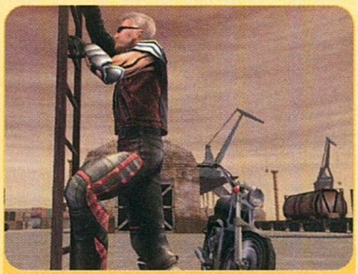




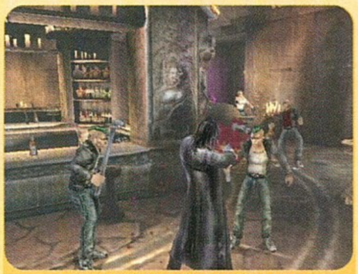





AXLE RAGE


AXLE RAGE


FOUR HORSEMEN OF APOCALYPSE


FOUR HORSEMEN OF APOCALYPSE

...ÉS AMI KIMARADT.

Hiába szántunk idén közel 50 oldalt (két számon keresztül) az E3 eseményeinek bemutatására, még ebben a terjedelemben sem tudtunk minden egyes kiállítónak külön oldal szentelni. Jöjjön hát egy ötoldalas összefoglaló azokról a cégekről, akik nem hoztak ki 8-10 (konzolos) játékot az expóra – ez persze még nem jelenti azt, hogy ne találnánk sok érdekes címet a kínálatukban. Íme:

Orosz kiadó (*1C*) orosz fejlesztő (Akella), és egy vagány játék Playstation 2-re: **Axle Rage**. A játék címe egyben a főszereplő neve is: Axle egy poszt-apokaliptikus nagyvárosban (Nailsdale) kutat a titokzatos szer, a „myro" eredete után. Mivel hősünk civilben egy motoros banda (a No Dice) főnöke, rengeteg motoros akcióra számíthatunk. A motorról le lehet szállni – ilyenkor puszta kézzel pofozkodhatunk. Stílusos 3^{rd} person akciójáték, igen kellemes grafikával és jó történettel – *az oroszok már spájzban vannak* (nem nagyon láttunk eddig orosz konzolos fejlesztést – tessék hozzászokni a dologhoz, az orosz urak a pécés piacon már tarolnak, két-három év múlva már nem unikumként fogunk beszámolni egy ilyen játékról).

A *3DO* idén három játékkal jelentkezett: a **Four Horsemen of Apocalypse**-ről (PS2, Xbox, GC) korábban már írtunk, ímhol némi emlékeztető: a Four Horsemen főszereplője Abaddon, a bosszúálló angyal, akinek napi feladatai közé tartozik a pokol kapujának őrzése. Most túlóráznia kell: a Földön elszabadult a címben is említett négy lovas, akik (természetesen) a világ végét hivatottak előidézni. Arkangyalunk ezt nem nézi jó szemmel és nekiáll a négy rettenet, és a hozzájuk csapódott démonhordák módszeres felszeletelésének. Abaddon alapfegyvere egy dupla kard – ezt a játék során különféle mágikus pluszokkal ruházhatja majd fel. Hősünk amúgy is a kétkezes megoldásokat kedveli, azaz lőfegyverekből is inkább a mindkét kézben cipelhető verziókat preferálja. Az akciórészek erősen a Devil May Cry-t idézik (nem ez volt az egyetlen játék az expón, ami a DMC-t koppintotta finoman), sőt Abaddon is úgy néz ki, mint ha Dante bátyuskája lenne. Hősünk a az alap lövöldözésen és kardos vagdalkozáson kívül speciális mozdulatokra is képes (az egyik legcoolabb: a két kardját keresztezve felfogja a felé irányított lövedékeket), sőt a „Wrath of God" csík feltöltése után még a Mortal Kombat szériát idéző kivégzéseket is végre tud hajtani. A játék a hírek szerint igen nagy költségvetéssel készül, ezt bizonyítja az is, hogy Abaddon koma hangját Lance Henriksen (Aliens, Millenium) fogja adni. A Four Horsemen NAGYON véres és sötét játéknak ígérkezik, valószínűleg ezt fogjuk a hatéves öcsike kezébe nyomni karácsonykor ajándék gyanánt (több okból sem, de erről majd később). A **Jacked** (PS2, Xbox, GC) motorverseny, de abszolút nem a megszokott módon. Tizenkilenc pályán versenyezhetünk (három fő környezetben: sivatag, dzsungel, város), és a versenyek megnyerésén kívül az ellenfeleink fizikai leamortizálásával is törődnünk kell. Bizony, leginkább a klasszikus *Road Rash*-re emlékeztet a játék, csak itt jóval durvább fegyverekkel (sörétes puska, lángszóró, bazooka) eshetünk neki a sporttársaknak. Ha valakit kiütöttünk a nyeregből, akkor elvehetjük a motorját – ha ezzel célba is sikerül érnünk, akkor miénk moci, állíthatjuk is be a garázsba. Fontos szerepet játszik méh a nitro-méter (ez itt is a szuper sebességek elérést szolgálja), ami akkor töltődik, ha ütjük/vágjuk/lőjük az ellenfelet – harcolni tehát nem csak tanácsos, hanem egyenesen kötelező. A játék PS2-őn 2 játékos, míg Xbox-on és Gamecube-on négy játékost támogató osztott képernyős multiplayer opciót is kínál. A **Street Racing Syndicate** felett szintén a 3DO bábáskodik: a gyermek nagyon szépnek, csinosnak, és erőtől kicsattanónak tűnik. Versenyezhetünk Philadelphiában, Miamiban és Los Angelesben, licencelt kocsikat tuningolhatunk és törhetünk szanaszéjjel, fogadhatunk pénzben, vagy akár a saját autónkban is. A versenypályás nem korlátozódnak előre meghatározott szakaszokra: a *Midnight Club II*-höz hasonlóan itt is letérhetünk az optimálisnak mondott útvonalról és mellékutcákon átsöpörve próbálhatunk meg a többiek elé kerülni. A fejlesztők (az *Eutechnyx*) láthatóan leginkább az autómodellek kidolgozására koncentráltak: ezek valóban szépek, de a pályákra/környezetre még ráfér némi csiszolás. A vezetési modell skálázható: az igazi hardcore arcok kikapcsolhatnak minden rásegítést a realizmus érdekében, míg a kevésbé elszánt virtuális utcai versenyzők maradhatnak az arcade stílusú irányításnál. Jöjjön a feketeleves: mint láthatjátok, egyik játékhoz sem írtunk megjelenési időpontot. Ennek oka az, a 3DO az E3 után két héttel csődöt jelentett, az alkalmazottak java részét elbocsátották – a nagy múltú cég tehát valószínűleg hamarosan örökre bezárja a kapuit. A fejlesztés alatt álló játékok értékesítéséről éppen most folynak a tárgyalások, a hírek szerint a Street Racing Syndicate-nek van a legnagyobb esélye a túlélésre.

Az angol *Argonaut* által fejlesztett **Carve** a jet ski-versenyzős játékok táborát gazdagítja. Licencelt vízi motorok, huszonhét pálya (javarészt a valóságban is létező lokációk: Thaiföld, Izland, Amszterdam vagy a Grand Canyon – ez utóbbi mondjuk érdekes, legutóbb csak bazi nagy sziklákat láttunk arrafelé), tucatnyi választható versenyző – a változatosságra valószínűleg nem lesz panasz. Indulhatunk a versenyeken egyedül, de lehetőségünk lesz csapatok alkotására is (ilyenkor állítólag közvetett parancsokat adhatunk majd a csapattársaknak verseny közben). A fejlesztők a víz-effektet dicsérték sokat: az szerintük ugyanis nem csak hogy realisztikus, de a environment-mapped bump-mappingnak köszönhetően marha látványos is – a hullámok például saját árnyékot vetnek, és csillognak a napsütésben. Nem csak a gyorsaság számít: a magas pontszámok eléréshez trükköket is végre kell majd hajtanunk. A játék teljes mértékben használja az Xbox-Live-ot, egyszerre nyolcan szelhetjük majd a virtuális habokat a neten keresztül. Várható megjelenés 2003 végén, kizárólag Xbox-on. Argonaut újdonság, kettes szakasz: **Powerdrome**. Az eredeti Powerdrome 1988-ban jelent meg (Amigára és ATARI ST-re – akkoriban még csak egy ember, Michael Powell állt a játék mögött), és gyakorlatilag megalkotta a futurisztikus versenyjátékok műfaját. Tizenöt évvel később ismét Powell vezeti a fejlesztőcsapatot – a cél most a zsáner megújítása. A távoli jövőben az istenáldotta nép a Powerdrome-mal szórakozik: a galaxis minden tájáról összesereglett versenyzők iszonyatos sebesség elérésére képes lebegő járműveket, úgynevezett Blade-eket meglovagolva küzdenek a dicsőségért (és a hatalmas pénzdíjakért). Összesen 24 versenypályán próbálhatjuk ki magunkat, nyolc féle környezetben (szub-trópikus óceán, éppen terraformálás alatt álló gyűrű-világ – furcsa helyszínekben nem lesz hiány!) csapva össze a nyakunk-


FOUR HORSEMEN OF APOCALYPSE


JACKED


JACKED



STREET RACING SYNDICATE

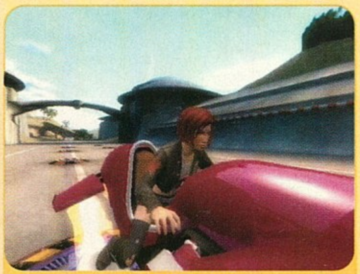

STREET RACING SYNDICATE

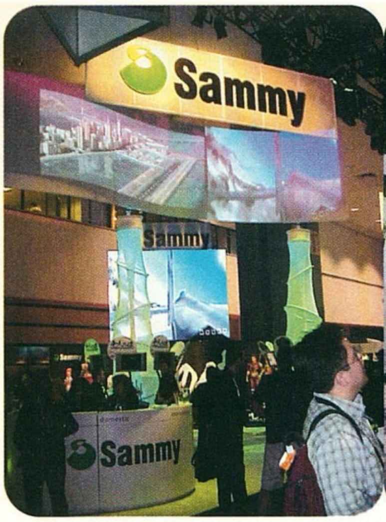


CARVE



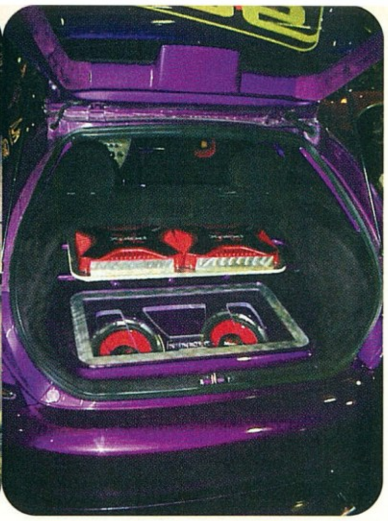
CARVE


POWERDROME











POWERDROME

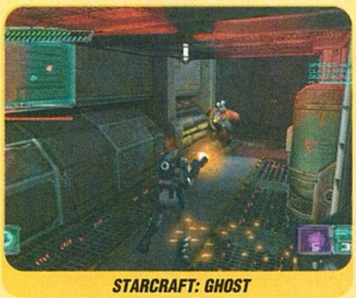
ban loholó konkurenciával. Az Argonaut sheffildi stúdiója saját motort fejlesztett a játékhoz (igen pofásat: nézzétek csak meg a képeket), és bevallásuk szerint az izgi egyjátékos bajnokság mellett leginkább az online multiplayerre kívánnak koncentrálni. Megjelenés valamikor az idén, Playstation 2-re és Xbox-ra.

Az **Ice Nine** a *Bam!* sajátos próbálkozása az FPS műfajban: a játék eredetileg filmadaptációnak indult (a *The Recruit* című közepes képes filmeposz szolgált filmes alapul – az Al Pacino-t és Colin Farellt felvonultató alkotást pár hónapja a magyar mozik is vetítették), de aztán mégsem az lett belőle, csupán a sztori emlékeztet nagy vonalakban a film történetére. Egy Ice Nine nevezetű szupervírust kell bekerítenünk, miközben kettős ügynökként a CIA és a Xu (nagyon gonosz kínai terrorista-organizáció) között hozza-visszük az információkat. A játék egy jó hosszú

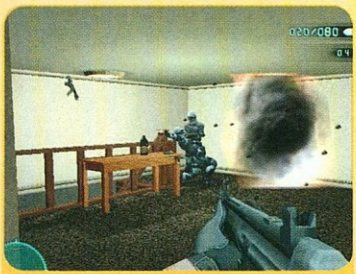


WALLACE AND GROMIT

kiképzéssel indul (ez is a film maradványa), aztán vethetjük csak bele magunkat a kalandok közepébe. Mivel kémes játékról van szó, a fejlesztők nem bírták kihagyni a lopakodós elemeket sem: ha valakit csendben, hátulról és vérengzés nélkül intézünk el, akkor felvehetjük a ruháját – ez utóbbi egyébként elég jó ötlet, minket a Hitmanben is az zavart leginkább, hogy a kilyuggatott egyenruhájú strázsa uniformisát szó nélkül elfogadták az őrök – nem látták, hogy össze van vérezve? :-) Az Ice Nine azon kevés játékok egyike, mely támogatja a PS2-höz kapható USB headsetet (ez a SOCOM megfelelő kiadáshoz is jár, ugye). A fejhallgató két célt szolgálhat: egyrészt zen keresztül kapjuk az utasításokat misszió közben, másrészt pedig (ha sikerült valakitől elkoboznunk egy adóvevőt) az ellenfelek rádiós társalgásába is belehallgathatunk. Szep-

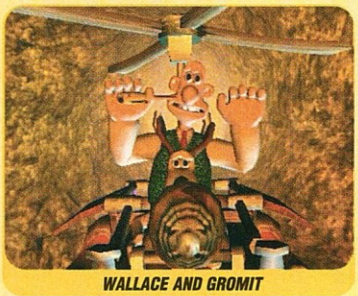


STARCRAFT: GHOST



ICE NINE

tember közepén várható, Playstation 2-re. A Bam! másik kiállított játéka a **Wallace and Gromit** volt. Mi nagyon komáljuk a gyurmafilm sorozatot (aki esetleg nem ismerné Nick Park klasszikusát, az sürgősen pótolja – Wallacék kalandjainak ismerete nélkül nem teljes az emberi élet :-) kissé féltünk is tőle, hogy jól eltolják majd a játékverziót – hála Istennek az első benyomásaink ennek teljesen ellentmondanak. A minőségre már a fejlesztők személye is garancia: a játékot a David Braben (a klasszikus Elite megalkotója) által tulajdonolt *Frontier Development* készíti. Klasszikus platformjátékkal van dolgunk: a Feathers McGraw (ő egy pingvin, a sorozat The Wrong Trousers nevezetű epizódjában szerepelt először) elfoglalja a helyi állatkertet, és elrabolja az összes álltakölyköt, hogy az általa létrehozott gyémántkészítő géphez használja fel őket – alapanyagként. Wallace & Gromit feladata természete-



WALLACE AND GROMIT

sen az ördögi terv megakadályozása lesz. Aktívan csak Wallace-t irányítjuk, Gromit automatikusan követ minket, és segít ahol tud. Sikerült megőrizni a sorozat poénos hangulatát: az ugráláson kívül mindenféle bizarr fegyverekkel (krumpli-vető, banán-bomba) küzdünk majd McGraw csatlósai ellen (ők is komolytalan alakok: őrült majmocskák, megtévedt állatkerti alkalmazottak). A játék grafikai oldaláról szintén elmondhatók a fentiek, tisztára úgy néz ki az egész mint ha egy gyurmafilmben mászkálnánk. A játékot nyilvánvalóan gyerkőcöknek szánják (elsősorban), de valószínűleg mi is kellemes órákat fogunk eltölteni vele (ezek szerint nem sikerült még felnőnünk :-) A premier októberre van kitűzve, Xbox-ra, Playstation2-re és Gamecube-ra.

A Bethesda által patronált **Call of Cthulhu: Dark**



STARCRAFT: GHOST



ICE NINE

Corners of the Earth igen finom horror játék lesz: a Headfirst által fejlesztett sajátszemszögű kaland H.P. Lovecraft Cthulhu mondakörén alapszik. A játékban egy magándetektívet, név szerint Jack Walterst alakítjuk, méghozzá a múlt század húszas éveinek legelején. Jacket egy titokzatos, kultisták által uralt ház kivizsgálásával bízzák meg. Hősünk belép a házba, elindul az alsó szintek felé, és hamarosan olyan felfedezést tesz, ami majdnem az őrületbe kergeti… A Headfirst nagyon intelligensen közelített a kultikus anyaghoz: nem csináltak belőle ostoba, szörnymészárolós, hentes-lövöldözős játékot, hanem inkább a mindenkiben ott bujkáló tudatalatti félelmekre, és az őrület minél hitelesebb megjelenítésre alapoztak. Jacknek hallucináció lesznek, szédül, elhomályosodik a látása, furcsa hangokat hall – a nagyszerű vizuális megvalósításnak köszönhetően mindezt ott látjuk a képernyőn a saját



CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

„virtuális szemünkön" keresztül. Harc azért lesz, de a fejlesztő urak itt is a realizmusra törekedtek: el lehet felejteni az automata célzást, vagy a pontos találatokat elősegítő célkeresztet: itt az öreg Colt csövével kell céloznunk, és nem fogunk ötven lövést leadni egy hatlövetűből… (Aki a további részletekre is kíváncsi, az olvassa el Dae kolléga nagyszerű Call of Cthulhu előzetesét az 576 Onlie-on). Megjelenés 2004 első felében, Xbxo-ra.

A *Blizzard* standján a **Starcraft: Ghost**ot lehetett megtekinteni. Nem sok időt töltöttünk el mellette, mert nem mutattak belőle sokkal többet, mint amit már fél évvel ezelőtt is láttunk. Emlékeztető: Hóviharék 3rd person akciójátékában egy, a csendes megközelítésre és pusztításra kiképzett Ghost egység (név szerint: a Nova nevezetű hölgy) irányítása lesz a feladatunk, aki a kőkemény har-



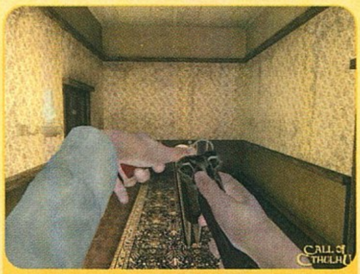
STARCRAFT: GHOST



ICE NINE

con kívül rejtőzködési képességeit is igénybe veszi majd a zergek ellen folytatott háborúban. A játékot a Blizzard a Vampire: Masquerade-ről elhíresült *Nihilistic*-kel karöltve fejleszti, a megjelenési időpontot pedig folyamatosan tologatják – jelenleg 2004 első negyedévére várjuk. Mivel eddig nem jelöltek meg pontos célplatformot a játékkal kapcsolatban, ismét felröppent a pletyka, hogy Xbox-exkluzív lesz – ezt azonban sem a Blizzard, sem a Microsoft nem erősítette meg (azaz valószínűleg nem igaz).

Nagyon fut mostanság az ókori gladiátoros téma: a Lucasarts kőkemény akció-RPG-t készít (Gladius), az Acclaim misztikus-darabolós 3rd person akció-kalandot, a CDV pedig pörgős akciójáték formájában kívánja feldolgozni a korszak brutális szórakozását. A **Vultures**-ben egy ifjú gladiátort alakítunk majd: a cél természetesen ellenfeleink minél látványosabb módon véghezvitt lekaszabolása, és

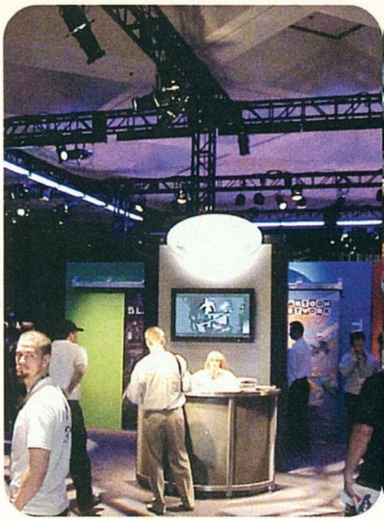


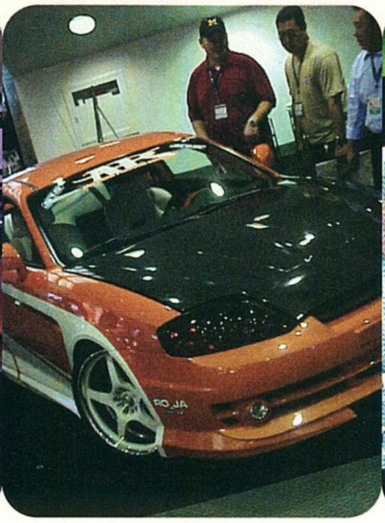
CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

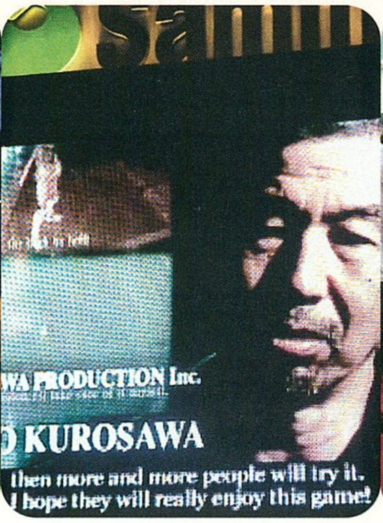
ezzel a szabadságunk elnyerése. Tizenhat karakter közül választva, huszonnégy arénában apríthatjuk (tucatnyi fegyver – kések, kardok, lándzsák – segedelmével) az életünkre és címünkre törőket. Megjelenés 2003 harmadik negyedévében (azaz ősz környékén), kizárólag Xbox-ra. A **Kore Gang** korábban szimplán Core néven futott – talán azért nevezték át, hogy az amerikai közönség ne tévessze össze a tavasszal nagyot bukott katasztrófafilmmel. A Kore Gang koncepciója (puzzle elemekkel bőségesen megtűzdelt mászkálós-gyűjtögetős-akció-kaland játék), a mögé állított történet és maga a megvalósítás viszont Pazar. Főhősnőnk (inkább főhőskislányunk), Pixie egy idegen jármű okozta földrengés következtében belezuhan egy hatalmas repedésbe, a balesetet szerencsére megússza, és rálel Dr. Samuelson laboratóriumára. A jó dok-



VULTURES



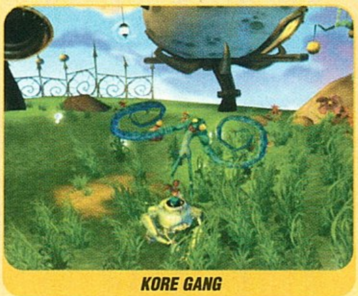







VULTURES


KORE GANG


KORE GANG


PAINKILLER

tor már nincs ott – a föld felszíne alatt élő Corelingek (ők a gonosz idegenek, akikhez a földrengést előidéző jármű tartozik) elrabolták az öreget. Ott van viszont a Core-Suit, az ultimatív robotpáncél, melybe kíváncsi kislányunk természetesen rögtön belebújik – és azon nyomban eggyé is válik vele. Pixie megpróbál visszamászni a felszínre, ami ugyan nem sikerül, de legalább összeakad jövőbeli segítőivel, vagyis Madboy-jal, és Rex-szel, a kutyával. A robot őket is beszippantja, így most már hárman vágnak neki a földalatti világnak, hogy megtalálják és kiszabadítsák az elveszett tudóst. A The Kore Gang igazi vonzereje a játék által elénk állított feladatok megoldásának sokszínűségében rejlik. A Core-Suitban vendégeskedő három karakter ugyanis teljesen különböző tulajdonságokkal rendelkezik, és a robot külső burka is annak megfelelően alakul át, hogy éppen ki uralja a furcsa hármasból. Pixie az ügyességi feladatokért felelős (azaz ugrik, mászik és fut), Madboy a harc mestere (ha ő irányít, akkor a Suit egy tankszerű harci járművé alakul át és képes a feléje kilőtt lövedékek visszaverésére is), Rex pedig a lopakodásban és felfedezésben vállal szerepet (ilyenkor a szerkezet egy kutya tulajdonságaival ruházódik fel, hallás alapján képesek leszünk betájolni az ellenfeleket, a finomabb érzékelést pedig az un. Smellview mód segíti). Ennyi talán elég is lesz ízelítőnek – a játék tervek szerint 2003 őszén debütál, Xbox exkluzívként.

A *Dreamcatcher* sajátos fájdalomcsillapítót kínál a **Painkiller**rel. A lengyel *People Can Fly* által fejlesztett FPS ott folytatja, ahol a Serious Sam abbahagyta (úgy tűnik, hogy a kelet-európai fejlesztők – a Croateam horvát – imádják az ilyen pörgős lövöldéket). A játék főhőse, Daniel Garner rossz hírre ébred: egy autóbaleset következtében elhalálozott, és most éppen a purgatóriumban van, hogy eldöntsék, bebocsátást nyerhet-e a Mennyek Országába. A válasz határozott nem, héroszunknak előbb ki kell érdemelnie bodros bárányfelhőkön való ücsörgést – méghozzá a Mennyország katonájaként a Pokol erői ellen folytatott harcban. Ami ezután jön, az iszonyatosan nagypályás pusztítás. Daniel rakétavetővel, gépágyúval, minigunnal írtja a Pokol teremtényeit, akik tucatjával rontanak rá – innét a hasonlóság a jó öreg Serious Sammel. Daniel a pokoli lelkek begyűjtésében is jeleskedik (ezt a hullák hagyják hátra) – ha összegyűjt belőlük százat, akkor képes átváltozni egy pusztító erejű démonná (a bemutatott verzió ezt sajnos még nem tartalmazta, de a fejlesztők mindenkinek megígérték, hogy nagyon cool dolgokat lehet majd démonként művelni). A lengyel fiúk saját fejlesztésű grafikus motorja nagyon jól teljesít (a játék helyenként döbbenetesen szép, nekünk különösen a gótikus stílusú belső terek voltak bejövősek), az ennek tetejébe ültetett Havok 2 fizikai engine-je pedig tovább pörgeti a látványt: az összecsapások során pusztul a környezet, faldarabok, töltényhüvelyek, testek röpködnek a levegőben – vagyis nem aprózták el a dolgot a fejlesztő urak! Megjelenés 2003 október végén, kizárólag Xbox-ra. Szintén az Xbox tulajokat érinti a **Pilot Down**. A Dreamcatcher az E3-on jelentette be a játékot: második világháborús szerepjáték (!) lesz a szentem, melyben egy lelőtt amerikai pilótával kell meglógnunk a megszállt Norvégiából. A részleteket sajna erősen titokban tartották (a játék roppant stílusos, képregényformában megrajzolt introjából mutattak csak részleteket), annyit tudni, hogy hősünk teljesen autentikus, korhű fegyvereket használhat majd (elég hülyén is nézne ki egy plazmaágyú 1944-ben – a játék ekkor játszódik), és a nácikon kívül az extrém időjárási körülményekkel (ez Norvégia esetében gyaníthatóan a farkasordító hideget jelenti) is meg kell majd küzdenie. A játékot még erősen hegesztik, de az ígéretek szerint év végére elkészülnek vele. A Dreamcatcher dob valamit a gyerkőcöknek is: ez lenne a **Spirits & Spells**. A játék Halloween éjszakáján indul, mikor is egy csoport rosszcsont meglátogatja a város szélén álló elhagyott házat. Az épületbe lépve gonosz teremtmények támadnak rájuk (mint később kiderül, ezek a házat uraló őrült tudós csatlósai), akik jól elrabolják az ifjoncok lelkét, és kővé változtatják őket. Két gyermek éli túl a támadást: Alicia (bájos kislány) és Greg (ha ide most azt írom, hogy bájos kisfiú, akkor mindenki rosszra fog gondolni – szóval szimplán kisfiú :-) A két gyerkőc feladata lesz hát, hogy visszaszerezzék társaik lelkét, és legyőzzék a gonosz tudós bácsit. A Spirits & Spells hagyományos mászkálós/felfedezős/feladatmegoldós játék (némi harccal fűszerezve), egy apró csavarral – felváltva irányítjuk a két karaktert. Ez azért szükséges, mert a két gyermek különböző speciális tulajdonságokkal rendelkezik. A rajtuk lévő Halloween kosztümnek hála különféle helyekre tudnak észrevétlenül beosonni (Alicia a boszorkányok között vegyül el sikeresen, míg Greget az impek nem veszik észre), és különféle mágiákat tudnak alkalmazni. Mivel a bemutatott változat még félkész sem volt, a grafikát most nem nagyon értékelnénk (a motor még művelt furcsa dolgokat), ezt majd megtesszük szeptemberben, ha megjelenik (a Gamecube és a GBA tábor van vele megcélozva).

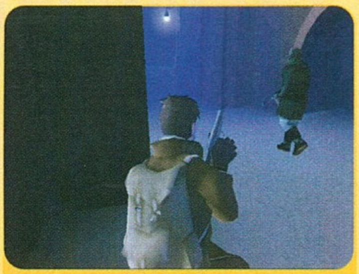
Röviden említjük csak meg a *Conspiracy Entertainment* által istápolt Eminem játékot (Playstation 1-re fejlesztik!), a **Mix TV Presents: Eminem**et. Puzzle játékra tessék felkészülni, melyben (idézet a fejlesztőktől) „Eminem összekeveredett videóit kell helyes sorrendbe rakni, mielőtt a szám véget érne”. Hmm. Ők biztos tudják, hogy miről beszélnek. Megjelenési időpontot nem mondtak, csak azt, hogy nem ez lesz az utolsó Eminem játékuk...

SCI. A Desert Storm tipikusan az a játék, amit folytatni kell, és ráadásul MOST kell folytatni – a háborúval felpiszkált amerikai patriotizmus kitűnő biznisz, az első részből is ennek segedelmével sikerült eladni jó egymilliót. A folytatás (hangzatos cím: **Desert Storm 2: Back to Baghdad**) ősszel érkezik, és mint minden, viszonylag gyorsan fejlesztett második rész, inkább az eredeti játék kikozmetikázását ígéri, mint radikális változtatásokat. A négy kommandósból álló csapat marad, az ellenség AI-ját felgyúrták (most már állítólag nem rohannak vakon a géppuskatűzbe, hanem taktikáznak és fedezékbe húzódnak), a feladatok komplexebbek lesznek, és kivették a játékból a „ha meghal a csapattársad, akkor újat kapsz helyette” rendszert – ha valaki feldobja a talpát a csapatból, Mission Failed, lehet elölről kezdeni az egészet. Grafikai téren is történtek apróbb változtatások: felturbózták a részecskeeffekteket (értsd: szebb/nagyobb robbanásokat láthatunk) és implementálták a napszakok változását (besötétedhet a küldetés közben). Jön Xbox-ra és PS2-re, a Gamecube a hírek szerint kimarad az első körből, de elképzelhető, hogy később még Kockára is átírják. A Desert Storm 2 mellett mutogatták a másik SCI játékot, a híres világháborús film alapján készült *The Great Escape*-et, de erről Still koma pont ebben a számban értekezik, ergo mi most szé-


PAINKILLER

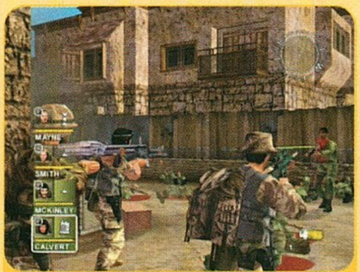

PAINKILLER


PILOT DOWN


PILOT DOWN

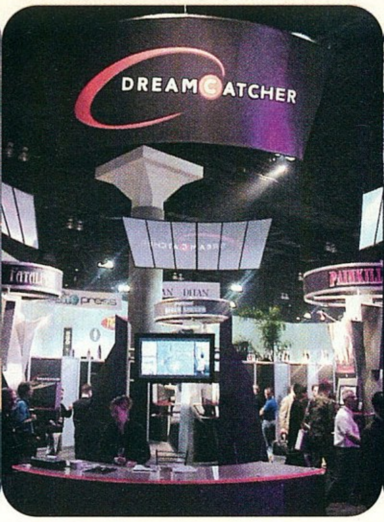

SPIRITS & SPELL


DESERT STORM 2: BACK TO BAGHDAD


DESERT STORM 2: BACK TO BAGHDAD


DESERT STORM 2: BACK TO BAGHDAD










CELEBRITY DEATHMATCH



CELEBRITY DEATHMATCH


ROGUE OPS


ROGUE OPS

pen átugorjuk. Az MTV népszerű gyurmasója, a **Celebrity Deathmatch** sem kerülhette el a megjátékosítást: a népszerű sztárok egymás elleni brutális (NAGYON brutális) küzdelmét bemutató tévéműsor játékváltozatában olyan hírességekkel gyilkolászhatjuk egymást, mint pl. Dennis Rodman, Anna Nicole Smith, az NSYNC teljes legénysége, Busta Rhymes, vagy Marilyn Manson. Jó kis multiplatform (PS2, GC, Xbox) megjelenésre számíthatunk, még ebben az évben. A tévéshow-t imádjuk (bár mostanában mintha levették volna a műsorról a gonosz európai emtívisek), a játékot pedig várjuk, orbitális nagy ökörségnek ígérkezik – a szó pozitív értelmében.

A *Kemco* standján először a **Lobo**-t tűntettük ki a figyelmünkkel. A Kemco jó pénzért vásárolta meg a DC Comics-tól a kultikus képregény megjátékosításának jogát, és most egy kőkemény akciójátékot dob össze a témából. A sztori elején Lobo koma (aki nem ismerné: az űr intergalaktikus fejvadász, aki soha nem válogat a módszerek közt, ha vérdíjról van szó) éppen kegyetlenül le van égve, meg unatkozik is, így hát elhatározza, hogy begyűjti az univerzum tíz legveszélyesebb bűnözőjét. Máris adva van tíz teljesítendő misszió, melyek során Lobo barátunk a lehető legbrutálisabban vág utat magának a célszemélyekhez. Protagonistánk komoly fegyverarzenált hordoz magánál (gépfegyverek, rakétavető, gránátok kések, és Lobo védjegyének számító láncos kampó is bevethető lesz), sőt, ha a helyzet úgy hozza, egy csomó különböző rémséggé (szellem, csontváz, mutáns szörnyeteg) is képes lesz átalakulni. Valamikor 2004-ben tervezik kiadni, Playstation 2-re és Xbox-ra. Szintén a Kemco (ezúttal az amerikai divízió) gondozásában érkezik a **Rogue Ops** – akik a címből pörgős kommandós akciójátékra tippeltek, azok reálisan ítélik meg a helyzetet, mert valóban ilyesmiről van szó. Főhősnőnk, Nikki Connors kisasszony (foglalkozását tekintve: ügynöknő, volt Green Beret, egyszóval kemény csaj) az Omega 19 kódnevű terrorszervezet felszámolásán dolgozik – a lehető legradikálisabb módszerek alkalmazásával. Nyolc misszió, 3rd person nézőpont, rengeteg fegyver, lopakodós pályák, többféle robbanóanyag bevetésének lehetősége – egyszóval egy kőkemény akciójátékkal lesz dolgunk. Jön mindenre: PS2, GC, Xbox verziók várhatók, a Dobozon vaskos Xbox-Live támogatással és letölthető plusz pályákkal – 2003 utolsó negyedévében.

A *KOEI*-nél kihagytuk a *Romance of the Three Kingdoms VIII*-at (erről már írtunk egy korábbi számunkban), és inkább a hasonszőrű **Dynasty Tactics 2**-re szántunk némi időt. Tíz percnyi szemlélődés után nagyon úgy tűnt, a DT2 inkább frissítése az első résznek, mint igazi folytatás: a játék mechanizmusa maradt a régi (táblás stratégia, ahol az összecsapásoknál és a speciális eseményeknél FMV jeleneteket kapunk a hangulatot növelendő), a grafika gyakorlatilag nem változott (ezt mondjuk nem nagyon róhatjuk fel neki, ez nem az a stílus, ahol elvárnánk a szemkápráztató vizuális megjelenítést), és a korábbi három főszereplőn (Liu Bei, Cao Cao, Sun Ce) kívül csak egy darab új generálist, Lu Bu-t véltük felfedezni. A műfaj rajongói ettől függetlenül valószínűleg csípni fogják. Megjelenés idén augusztusban, csak Playstation 2-re.

A gladiátorok mellett mostanában leginkább a szörnyes-mitológiai témát komálják leginkább a kiadók: a *LucasArts* is ilyesmit fejleszt éppen – a játék címe **Wrath Unleashed** (ez valamilyen bizarr oknál fogva kimaradt a múlt havi LucasArts beszámolóból – sorry, most pótoljuk). A WU szigetvilágában (lebegő szigetek!) nagyhatalmú Overlordok küzdenek a dominanciáért. A háborút mitológiai szörnyek (sárkányok, hidrák, démonok, és hasonló aranyos jószágok) segedelmével folytatják. A Wrath akció-stratégia: az összecsapások során ugyanis nem csak ütni/rúgni/harapni/fegyvert használni tudunk majd szörnypajtásainkkal, de varázsolni is. A csatákat tovább színesíti, hogy minden sziget sajátos elementáris jellemzővel rendelkezik, és a szörnyek is ilyesmivel bírnak: nem mindegy, hogy egy vulkanikus területen víz vagy tűz alapú szörnyellát vetünk be vadul rohamozó ellenfeleinket megállítandó. A Wrath Unleashed 2003 telén érkezik, Playstation 2-re és Xbox-ra.

A *Majesco*-nál sok jó játékot lehetett látni, ha a többségükről nem írtunk volna részletesen korábban (jelesül: ***Advent Rising*** és ***Black 9***), akkor talán külön oldalt kapnak. Így inkább két olyan játékról beszélnénk, amik frissen kerültek fel a cég étlapjára. A BlowOut igen érdekes utat járt be: kezdetben egy francia csapat, a *Kaos Kontrol* fejlesztette, aztán a kiadó elvette tőlük a munkát és a *Terminal Reality*-re (Bloodrayne) bízta a játék befejezését. A BlowOut igen érdekes hibrid: lényegében egy 2D-s oldalra scrollozó akciójáték, csak éppen poligonokból felépítve. A játék hőse John „Dutch" Cane őrnagy, aki egy űrállomáson áll neki a létesítményt elözönlő idegenek kiirtásának. A BlowOut sötét, véres és nagyon brutális játék, melyben hősünk iszonyatos fegyvertárral (rövid ízelítő: 7.68 mm-es General Electric minigun, 75-fontos ipari láncfűrész, 20mm-es katonai sörétes puska, nyolc méteres lángcsóvát generáló lángszóró, plazmapuska, gépágyú, és egy 8-incses szögbelövő) darabolja szanaszéjjel a randa szörnyeket tizennyolc hatalmas pályán keresztül. A játékhoz egyébként alapból jár majd egy könnyen kezelhető pályaszerkesztő is – itt mindenki kiélheti a pályaalkotó kreativitását. Októberben várható, kizárólag Xbox-ra. A másik említésre méltó Majesco játék **Drake** névre hallgat. Roppant stílusos darab: celd-shaded 3rd person akciójáték, vagy ahogy a fejlesztők kategorizálják, „John Woo stílusa keveredik a Batman rajzfilmsorozat vizuális világával". Drake kapásból meghal a történet elején (jól kezdődik, mi?), mivel a hongkongi 99 Dragons Klánt rejtélyes erők felszámolják. Drake koma is ott pusztul (a Klán tagja volt), de aztán feltámad, hogy bosszút álljon és visszaszerezze a Klántól ellopott ősi varázstárgyat – ezzel egyébként emberi lelket lehet gyűjteni. A lelkek gyűjtésére Drake is képes (ettől gyógyul), gyakorolja is szorgalmasan, miközben két fegyverrel a kezében, folyamatosan ugrálva/szaltózva öldösi az ellenfeleit. Hősünknek két speciális képessége is van: az elsővel belassítja az időt (a mostanság minden második akciójátékban alkalmazott bullett-time effekt), vagy akár teljesen le is állíthatja azt (ez a kettes számú képesség). A Drake egy nagyon látványos kis játék, kár, hogy még novemberig várnunk kell rá (csak Xbox-ra fog kijönni).

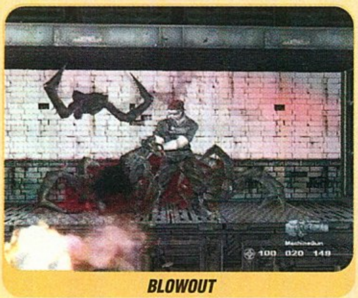
Martin apu a lelkemre kötötte, hogy mindenképpen említsem meg a koreai *NCsoft* védőszárnyai alatt készülő **Kingdom Under Fire: The Crusaders**-t, mert az neki nagyon bejött az expón. A főnök szava parancs: a Crusaders lényegében a 2001-ben (kizárólag pécére) megjelent *Kingdom Under Fire: A War of Heroes* nevezetű valósidejű stratégia direkt folytatása, ezúttal Xbox-on. A máso-

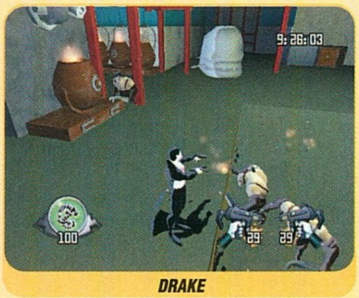

DYNASTY TACTICS 2


WRATH UNLEASHED

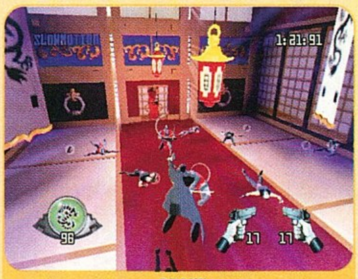

ADVENT RISING


BLACK 9


BLOWOUT



DRAKE



DRAKE



KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS





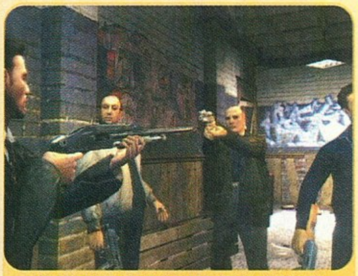



KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS



KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS


MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE


MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

dik rész az eredeti történések után pár évvel játszódik, mikor az egyszer már elűzöttnek hitt Sötét Légiók visszatérnek, hogy káoszt és pusztulást hozzanak a világra. A játék elején két faj közül választhatunk: vagy az emberekkel, vagy a Sötét Légiókkal indulhatunk neki a hódítás göröngyös útjának. A Crusader full háromdimenziós megjelenítést használ (de még milyet – nézzétek csak meg a képeket) és HATALMAS csatákat vívhatunk meg benne. Seregünk egyszerre akár 150 főből is állhat (persze nem rögtön: kezdetben egy kis létszámú gyalogos szakasszal indulunk és fokozatosan toborozzuk magunk mellé a többieket). Az ellenfél hasonló létszámú seregével való összecsapás igen látványos jeleneteket eredményez: varázslatok röpködnek a levegőben, esik az eső, a mágusok tűzlabdái felgyújtják az erdőt, hatalmas titánok és trollok tapossák el az egyszerű gyalogosokat – a látvány nagyon ott van a szeren. A Crusaders aktívan használja az Xbox-Live-ot: a multiplayer csatározásokon kívül új küldetéscsomagokat is letölthetünk majd a játékhoz. 2003 végén kapjuk kézhez, ha minden jól megy. **(Akaroooom! Martin)**

A *Fájdalom visszatér*: mindenki kedvenc magába borult zsaruja újból a New York-i alvilágot aprítja a **Max Payne 2: The Fall of Max Payne**-ben. Az új engine fantasztikus: iszonyatosan részletesen ki van dolgozva minden és mindenki, a vizuális megjelenítés a fotórealizmus határát súrolja. Max ajkai a beszédnek megfelelően mozognak, pislog, és képes több féle érzés kifejezésére. A népszerű (pécés) Kung Fu modon felbátorodva a *Remedy* közelharci képességekkel is ellátta Payne komát: a fegyverével tud majd odacsapni a túl közel merészkedő gazfickóknak. A bullett-time effektek jelentősen fel lettek turbózva: az egész sokkal finomabb, sokkal látványosabb, mint az első részben volt. Golyók süvítenek el az arcod előtt, töltényhüvelyek repkednek a levegőben, a lelőtt ellenfelek realisztikusan esnek össze – a játék alatt a vadiúj Havok 2 fizikai motor dübörög. A bullett-time kombók is jelentőset fejlődtek: nem esünk már „át" a falon és a tereptárgyakon, hátrafelé vetődve Max a földön fekve maradhat, és onnan oszthatja tovább az áldást. A tűzharcok ennek köszönhetően jóval epikusabbak, és jóval filmszerűbbek, mint az első epizódban. A Max Payne 2 továbbra is felnőtteknek szóló játék: a *Rockstar* „18 éven felülieknek" jelzéssel fogja piacra dobni. A felnőtt tartalom több jelentben is tetten érhető: Max például az egyik pályán egy hölgyismerősét próbálja majd kiszabadítani – de mire odaér, a leányzó már vérbe fagyva fekszik a földön. A folytatás forgatókönyve háromszor olyan hosszú, mint az elődé volt. A grafikus novellák most már integráns részét képezik a történetnek, azaz nem lesz tanácsos kihagyni őket. A folytatás egy évvel az eredeti történések után játszódik: New Yorkba beköszönt az ősz (innen a kétértelmű „Fall" a címben) és Max barátunk ismét az ártatlanságát lesz kénytelen bizonyítani. Max (hogy fokozzuk a bajt :-) ráadásul szerelmes: a szerencsés (?) leányzót Mona Sax-nak hívják. A sztori továbbra is erősen alapoz a film noiros fordulatokra, ergo nem kell feltétlenül csókos-romantikus beteljesülésre számítani. Multiplayer mód ezúttal sem lesz – a Remedy Max történetét szeretné minél megkapóbban elmesélni, a többjátékos módusz nem illene a játék történetéhez és hangulatához. Kis szerencsével még idén év végén kijön, Xbox-ra és Playstation 2-re egyaránt.

A *Sammy* standja nagyon a sarokban volt, pedig két érdekes játékot is kihoztak: az egyik a *Berserk* volt (a népszerű anime alapján készült DC-s The Sword of Berserk folytatása – NAGYON kevés infót árultak el róla, szeptemberben a TGS kapcsán még visszatérünk rá), a másik pedig a legendás Kurosawa filmet továbbgondoló **Seven Samurai 20XX**. Őszintén szólva teljesen mást vártunk ettől a játéktól: klasszikus szamuráj eposzra számítottunk, helyette viszont egy villámgyors sci-fi akciójátékot kaptunk. A játék a távoli jövőben játszódik, ahol Natoe nevezetű protagonistánk az utolsó emberi várost készül megvédeni a robotoktól. Natone csak a játék elején van egyedül, később hat főből álló csapatot szervezhet maga mellé. A játékmenet a Dynasty Warriors és a Shinobi keverékének tűnt – hősünk akár több ellenféllel is harcolhat egyszerre, gyorsan mozogva-ugrálva az opponensek közt, gyakorta egyszerre használva mindkét kardját. A karaktereket a francia képregény-félistenség, Moebius tervezte – ilyen alkotókkal és inspirációval a háta mögött csak nem lesz belőle rossz játék... Megjelenés: 2003 október közepén, Playstation 2-re.

Zárjuk a sort a *Tecmo*-val. A **Dead or Alive Online** érdekes kis csomagnak ígérkezik: a Team Ninja fogta a DOA2-őt, átírta Xbox-ra (ez jelentős grafikai turbózást is jelentett egyben), és Xbox-Live kompatibilissá tette. Hogy miért nem a Dead or Alive 3-mal követék el ugyanezt (azzal nem is kellett volna grafikailag szórakozni), annak csak ők, meg a Jóisten a megmondhatói. Fentebb csomagról beszéltünk, nem véletlenül – a játék dobozában ott lapul majd a DOA eredeti Sega Saturnos verziójának Xbox-os portja is – méghozzá minden grafikai változtatás nélkül, a maga eredeti szépségében. Augusztusban indulhat az online pofozkodás, természetesen csak Xbox-on. A **Fatal Frame 2: Crimson Butterfly** egy ikerpárra koncentrál. A két kishölgy (a fiatalabbat Mio-nak, míg az idősebbet Mayunak hívják) egy erdei túra során titokzatos rituálé nyomaira bukkannak (egy pillangó vezeti őket óda – innen az alcím): a szertartás szintén ikrekről szól – a rituálé végén az idősebb testvér megöli a fiatalabbat. Mayut (aki amúgy is nyitott a szellemvilágra) gonosz lelkek szállják meg, így Miura hárul a feladat, hogy megmentse testvérét a gonosz öleléséből. (Dae már örömködik, hogy milyen jót is fog ő ezzel játszani :-) A játékmenet alapjaiban maradt ugyanaz, mint az előző részben fog – felfedezés, puzzle megoldás, kamerahasználat a rémek/szellemek ellen. A grafika szép nagyot lépett előre (egy klasszissal szebb, mint az előző epizód), a játék több fejezetből áll, és állítólag a rejtvények megoldása is több időt vesz majd igénybe. Playstation 2 exkluzív az anyag, a megjelenés még nincs kőbe vésve – valószínűleg csak 2004-ben látunk belőle végleges verziót. A **Monster Rancher 4** (vagy Monster Farm 4, ha japán címét jobban preferáljátok) ugyanazt a szörnynevelősdit nyújtja (a szörnyeket még mindig a PS2-be helyezett zenei CD-vel vagy DVD-vel generáljuk), mint az előző három epizód, csak grafikailag kissé kicsinosítva. A legnagyobb újdonság szerintünk az, hogy az Ape Escape 2 DVD segítségével ezúttal egy nem teljesen normális majmot is felnevelhetünk... :-) Japán megjelenés augusztusban, kizárólag Playstation 2-re.


MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE


SEVEN SAMURAI 20XX


SEVEN SAMURAI 20XX


SEVEN SAMURAI 20XX


FATAL FRAME 2: CRIMSON BUTTERFLY


FATAL FRAME 2: CRIMSON BUTTERFLY



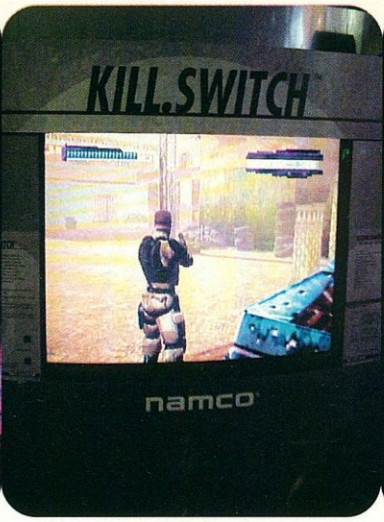
MONSTER RANCHER 4

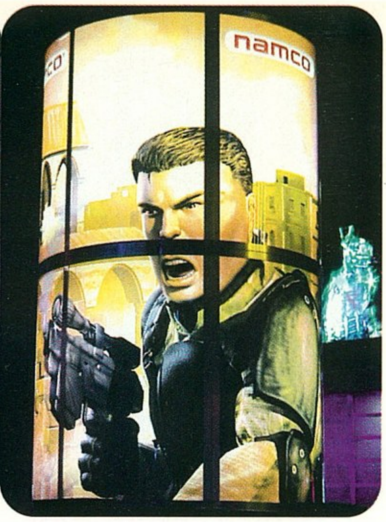


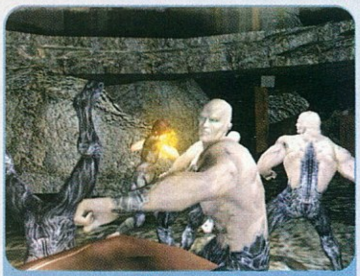
MONSTER RANCHER 4



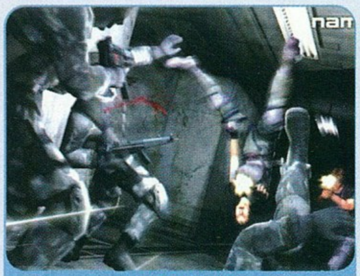








BREAKDOWN



BREAKDOWN



EXTREME FORCE: GRANT CITY ANTI-CRIME



EXTREME FORCE: GRANT CITY ANTI-CRIME

NAMCO

A *Namco* standon először a **Breakdown**on akadt meg a szemünk, már csak azért is, mert a Microsoft sajtókonferencián már láttunk belőle egy rövid mozgóképes bemutatót (lásd az előző havi számunkat), és naivan azt hittük, hogy itt esetleg játszani is lehet majd vele. Tévedtünk: ugyanaz a videó ment itt is, a végtelenségig, így kénytelen voltunk ebből, valamint a nagy nehezen összekapart informorzsákból leszűrni valami tanulságot a játékkal kapcsolatban. Ahogy az a képekből is kitűnik, sajátszemszögű akciójátékról van szó – nem csak szimpla lövöldéről, mert fegyveres harcon kívül gyakorta püföljük majd puszta kézzel az ellent. Hősünk neve Derrick Cole (nem rokona a népszerű német rendőrfelügyelőnek :-), aki szerintünk valami laboratórium-féleségből szökik éppen – kénytelenek vagyunk találgatásokba bocsátkozni, mivel Namco-ék egy büdös kukkot nem beszéltek a sztoriról senkinek. A brutalitást minden esetre nem aprózták el: egy jól célzott lövés vagy megfelelő helyen landoló ütés után csak úgy sprickol a vér minden felé. Látszik, hogy a moziszerű élményre van kihegyezve az anyag: a zavaros látomások, lassítások, kimerevítések mind a tisztelt játékos vizuális székbe szögezését szolgálják. Játékmenet terén túl sok újdonságot nem véltünk felfedezni: az ütésen/lövöldözésen kívül lesz lopakodás, meg járműveket is vezethetünk majd (az egyik jelenetben Cole egy terepjáróval nyomul a hóesésben). A Namco-nál külön kiemelték, hogy a játék zenéjét „napjaink egyik legforróbb együttese" szolgáltatja majd, akiknek becses kilétét egyelőre még titokban tartják – a tippünk továbbra is a Linkin Park, a trailer alatt hallható muzsika ugyanis kísértetiesen emlékeztetett a mostanában nagyon felkapott ifjoncok által játszott zenére. Az E3 előtt 2003 decemberi megjelenési időpontról beszéltek, utána viszont már 2004 januárjáról, kizárólag Xbox-on. Az **Extreme Force: Grant City Anti-Crime** képében teljesen új fiú mutatkozott be, még akkor is, ha a Namco ezt a játékot szánja a tavalyi Dead to Rights nem hivatalos „folytatásának". A párhuzamok egyértelműek: az Extreme Force erősen épít a fegyverhasználatra (nagyon komoly arzenállal nyomulunk, van itt MP5, különféle géppisztolyok, sőt, még mesterlövészpuska is), a főszereplő más, és a DtR bullet-time jeleneteinek is búcsút mondhatunk. Kapunk viszont egy jó adag lopakodást (kitűnően lehet árnyékból támadva ölni), és mivel az ellenfeleink JÓVAL nagyobb számban támadnak ránk, mint Jack Slate bátyó esetében, jóval taktikusabban kell harcolnunk – nagyon oda kell majd figyelni a fedezékek minél optimálisabb kihasználásra. Az Expón két pálya volt kipróbálható, ezek alapján igen kellemes játékkal állunk szemben – igen cool dolgokat lehet majd véghezvinni a programban, túlerő esetén kérhetjük például a közelben tartózkodó mesterlövész kollégák direkt beavatkozását (gyk.: jól fejbe lövik a körülöttünk ólálkodó rosszarcúakat). A Breakdownnal ellentétben ez a játék nem exkluzív, multiplatform (PS2, Xbox, GC) debüt várható idén októberben. Itt van aztán Martin apu egyik idei nagy E3-as kedvence, a kill.switch. A 3rd person kommandós akciójátékokkal lassan Dunát lehetne rekeszteni, és első látásra a Namco üdvöskéje sem tűnik sokkal többnek a „rohanj előre, lőj agyon mindenkit, robbantsd fel a fél világot, aztán rohanj tovább" stílusú huncutságoknál – de az a bizonyos első blikk esetünkben határozottan megtévesztő. A **kill.switch**-et (micsoda cím!) az úgynevezett „offensive cover" szisztéma emeli ki a hasonszőrű próbálkozások közül. A hangzatos elnevezés esetünkben a tereptárgyak aktív fedezékként való használatát takarja: mivel a játék javarészt nem épületbelsőkben, hanem nyílt tereken játszódik, létfontosságú, hogy vadul és pontosan tüzelő ellenség elől valahogy fedezékbe húzódjunk. Innen két módon is viszonozni tudjuk a tüzet: hagyományos módon a fedezék mögül előbújva/előugorva, vagy a fegyverünket kiemelve, „vakon" lövöldözve egy bizonyos irányba – na, ez utóbbi az a bizonyos „offensive cover". Így elmondva lehet, hogy nem tűnik olyan nagy számnak a dolog, de a játék közben marha jól néz ki, és tényleg hathatósan alkalmazható a kellemetlenkedő ellen felszámolására – csoportban támadó gazfickók esetén még gránátokat is hajigálhatunk ezzel a módszerrel. A bemutatott verzió grafikailag ugyan nem emelkedett ki a nagy átlagból (oké, a főhős jól nézett ki, és az animációja is hibátlan volt), de teljesen különösebb baj sem volt vele – maradjunk annyiban, hogy korrektül néz ki a játék, különösen az Xbox-os verzió, ahol a magasabb felbontású textúrák miatt egy fokkal szebb a látvány, mint Playstation 2-őn. A kill.switch a tervek szerint októberben támadja be a boltok polcait. A mindenre elszánt kommandósok világából helyezzük át a székhelyünket a versenypályákra: idén új Ridge Racert kapunk a Namco-tól, ezúttal számozás nélkül **R: Racing Evolution** címmel. A játék licencelt autókkal dolgozik (bye-bye fantázianevek!), 11 pályán száguldozhatunk (ezek egy része a valóságban is létezik, a többi meg Namco-ék élénk fantáziájának szüleménye), és összesen négy játékmódban mérhetjük össze a tudásunkat a gépi ellenfelekkel (Arcade, Time Attack, Versus, és Racing Life). A móduszok közül az első három teljesen egyértelmű (akinek nem, az gyaníthatóan még soha nem látott közelről autóversenyt :-), a karrier módnak megfelelő Racing Life viszont már nem annyira – na jó, a sorozat korábbi tagjainak (különösen a negyedik résznek) az ismeretében azért ez sem fog akkora meglepetést okozni. A Toca Race Driverhez hasonló sztori-módot takar az elnevezés: itt két rivális női (!!!) versenyző küzdelmeit kísérhetjük végig, párbeszédekkel és animációkkal bőségesen meglocsolva. A versenyzési lehetőségek is bővülnek az korábbi részek pályaversenyei mellett most már a rally vagy a drag racing örömeibe is bekapcsolhatjuk magunkat. Az enyhén (?) kiábrándító ötödik rész (ez PS2 launch title volt ugyebár, és ennek megfelelően jól összecsapták az egészet) után végre megkapjuk a RENDES folytatást – a Racing Evolution mind grafikailag, mind játékmenetében, mind kezelhetőségében méltó folytatatása a patinás szériának. A PS2 exkluzivitás is ugrott, a játék Xbox-ra és Gamecube-ra is meg fog jelenni, a dolog jelenlegi állása szerint 2003 utolsó negyedévében (azaz valamikor október/november tájékán). Újabb ugrás a műfajok között: jöjjön a Namco kínálatának legbizarrabb játéka, az **I-Ninja**. Ez elvileg egy platformer lenne, de a bemutatott négy pályás demo alapján csak részben az, a játék bőven merít más műfajokból is. A főszereplő super-deformed ninja (azaz: baromi nagy feje van a kis krapeknak) alapvető célja minden pályán egy token megszerzése – az ehhez vezető út azonban korán sem egyszerű. Először is tonnányi ellenfelet kell leverni: ninjánk alapvetően kétféle



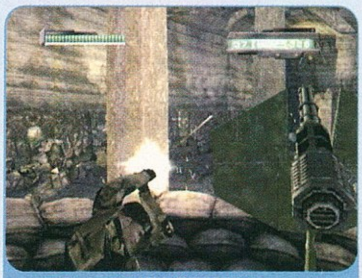
KILL.SWITCH



KILL.SWITCH



KILL.SWITCH



KILL.SWITCH



R: RACING EVOLUTION



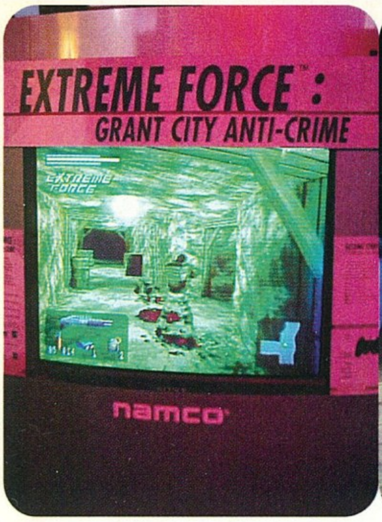
R: RACING EVOLUTION



R: RACING EVOLUTION



I-NINJA











I-NINJA



SPAWN



SPAWN



SPAWN



TALES OF PHANATSIA



TALES OF DESTINY 2



TALES OF DESTINY 2



TALES OF SYMPHONIA

támadásra képes, egy gyors suhintásra (ezeket lehet kombókba fűzni) és egy lassabb, de nagyot sebző csapásra (ez kapásból megöli az ellenséges harcosokat – szerencsés esetben két darabra hullanak tőle). Másodszor el kell jutni valahogy az általában a leglehetetlenebb helyen elrejtett tokenig: ennek érdekében nagyokat kell ugrálni, nagy sebességgel rohangálni, korlátokon lecsúszni és loopokon begyorsítani magunkat – szóval tiszta Sonic az egész. A stíluskoktélt fokozandó lesznek pályák, ahol bokszolni kell (!!), méghozzá egy hatalmas robotot irányítva, saját szemszögből – hogy ez miképp illeszkedik a történetbe, azt ne tőlünk kérdezzétek (hanem mondjuk a játékot fejlesztő *Argonaut*tól). A grafikai megvalósítás aranyos, ninjánk haláli pofákat tud vágni akció közben, az egész játék rettenetesen kawaii (cuki), a demot elnézve olyan érzésünk volt, hogy a Namco a Capcom Viewtiful Joe-jának kíván direkt konkurenciát állítani az I-Ninja-val. Szintén év végi megjelenés, Playstation 2-re és Gamecube-ra. A cég legjobban reklámozott játékát (gyk.: *Soul Calibur II*) most átugorjuk (teszt az júniusi Konzolban), és inkább a **Spawn**t vizsgáljuk be közelebbről. Ez a játék alaposan átvert minket, az első reakciónk ugyanis nagyjából ez volt, amikor megláttuk: „Miiiii, Devil May Cry folytatás a Namconál?!". A két játék közti hasonlóság tagadhatatlan: Spawn koma pont úgy ugrál/bukfencezik/lövöldözik a levegőben, mint Dante mester a DMC-ben. A sztorit maga McFarlane úr, a széria megalkotója szolgáltatta: Spawn a mindennapos démonirtás során rájön, hogy az angyalok egy csoportja le akarja rohanni a Poklot (eliminációs céllal persze), ami részéről még rendben is volna, de a művelet valószínűleg a komplett emberiség éltét is követelné – ezt viszont már kevésbé szeretné végignézni a mi Ivadék barátunk. Nem maradt más hátra, mint 30 misszión keresztül végére járni a dolognak és az ellenfeleknek, csinos mészárlást rendezve a szörnyű terv mögött álló erők között. Fent már említettük, hogy a játékmenet egy az egyben DMC: a pusztítási metódus is hasonló, a távoli ellenfeleket (két) lőfegyverből tüzelve intézhetjük el, a közelebb merészkedők pedig kapnak a fejükre a bárdal. Spawn ezen kívül használni tudja a láncait (támadásra, és egyébként elérhetetlen helyekre való felhúzódzkodásra), valamint néhány varázslat (pusztító plazmaeső és „bullet-time" szerű időlassítás) is szerepel az arzenáljában. A történet során találkozhatunk néhány ismerős arccal (összefuthatunk pl. Cogliostro-val vagy Violatorrel), de szerepet kap néhány, eddig még soha nem látott teremtmény is (ezeket McFarlane direkt a játék számára tervezte). Megjelenés idén novemberben, az összes létező platformra – várjuk rendesen, mert a DMC-vel való hasonlóságok ellenére (vagy éppen azért) nagyon pöpecnek néz ki a játék. A Namco szerepjáték-részlege három címmel jelentkezett az idén, mindhárom a *Tales of*... sagához tartozik, csak szépen szétosztották őket a különböző platformok között. A GBA-s versenyzők a **Tales of Phanatsia**-t kapják, ez ugyebár a Tales-széria legelső tagja, mely még SNES-re jelent meg (később portolták Playstation 1-re is). A Gémbojos verzió a PS változat direkt átirata, extrákkal megfűszerezve – ennek megfelelően Suzu-val a PS1-es inkarnáció bonusz karakterével is nyomulhatunk majd. A Namco nagy reményeket fűz a Phantasia újrakiadásához, olyannyira, hogy jövőre egy teljes rajzfilmsorozattal is meg kívánják támogatni a játékot. A ToP augusztus közepén kerül a boltokba. Playstation 2-re érkezik a **Tales of Destiny 2**, ToD IGAZI folytatása, nem a PS1-en hasonló címen forgalmazott Tales of Eternia (csak, hogy rendet tegyünk az átnevezett amerikai kiadások között). A főszereplő ezúttal Kyle Dunamis (az első részben szereplő két karakter, Stahn Aileron és Rutee Katrea gyermeke), a sorozatra jellemző sajátos real time harcrendszer marad, csak új lehetőségekkel bővül – ilyen lesz például az auto zoom funkció, vagy a siprit pontok megjelenése. A Tales of Destiny 2 Japánban már futott egy sikeres kört (ott tavaly decemberben debütált), az angol nyelven kommunikáló verzió 2003 második felében várható. A Gamecube tulajok pedig a **Tales of Symphonia**-nak örülhetnek. A Symphonia grafikailag szakít a korábbi részek kétdimenziós ábrázolásmódjával, ez lesz az első Tales-játék, ami full 3D poligongrafikát alkalmaz. A rajzolt vizuális megjelenítéssel való szakítás szerencsére nem befolyásolta a GC-s inkarnáció grafikai stílusát: továbbra is jellegzetesen „Tales-szerű" az egész játék, köszönhetően elsősorban annak, hogy a karaktereket ismét a korábbi részek felett is bábáskodó *Kousuke Fujishima* (*Sakura Wars, Oh! My Godess*, csak hogy az úr fontosabb japanimációs munkáit említsük) tervezte. A Tales of Symphonia egy Lloyd nevezetű ifjonc történetét meséli el, aki két barátjával (Genius és Colette) együtt vág neki a világ megmentésének. Hőseink a kalandok során ráébrednek, hogy a világuk csak úgy létezhet tovább, ha a vele párhuzamosan létező másik univerzum elpusztul – ez a morális probléma jelenti a játék fő mozgatórugóját. Igen fontos szerepet kap még a karakterek közti kapcsolat: a játék számon tartja, hogy kivel milyen viszonyt alakítottunk ki, és ezek alapján számolja ki az adott karakter lehetséges reakcióit – a későbbiekben igen fontos lesz, hogy egy kényes szituációban valaki mellénk áll, vagy éppen ellenünk fordul. Az egy síkban mozgó harcrendszert ügyesen értelmezték át a 3D világba (a szisztéma neve egyébként „Multi-Line Linear Motion Battle"): meghatározhatjuk, hogy melyik ellenféllel kívánunk egy síkba kerülni (a különböző karakterek különböző ellenfeleket is választhatnak maguknak), és így gyakorlatilag a megszokott „kétdimenziós" módon csapkodhatjuk a rosszfiúkat. A megjelenés sajna átcsúszott 2004-re, így majd csak a jövő év januárjában próbálhatjuk ki a játékot. Végül, de nem utolsósorban: **Time Crisis 3**. Mindenki kedvenc fénypisztolyos játékának harmadik folytatása az árkádok után végre a Playstation 2-őt is betámadja 2003 utolsó hónapjában – gondolom nem mi vagyunk az egyetlenek, akiknek már viszket a tenyere egy jó kis lövöldözésre. A sztoriról nem sokat tudni, az viszont biztos, hogy ezúttal több féle fegyver közül (pisztoly, géppisztoly, sörétes puska és gránátvető) közül válogathatunk majd, sőt, ezeket játék közben még váltogathatjuk is. A grafika szépen kicsinosodott (nem mintha az előző rész ronda lett volna), a játék továbbra is büszkén támogatja a Namco saját GunCon 2 pisztolyát – természetesen a fegyverrel egybecsomagolt változat is kapható lesz majd. A játékmenetben is történtek apróbb változások: lesznek például „mesterlövészes" részek, mikor a korábban jól bevált „lőjünk ki három tárat a fickó felé, majd csak eltalálja valamelyik" taktika helyett rendkívül akkurátusan célozva kell megoldanunk a felmerülő problémát. December, kizárólag PS2 – jajj, de messze is van még az év vége!



TIME CRISIS 3



TIME CRISIS 3



TIME CRISIS 3

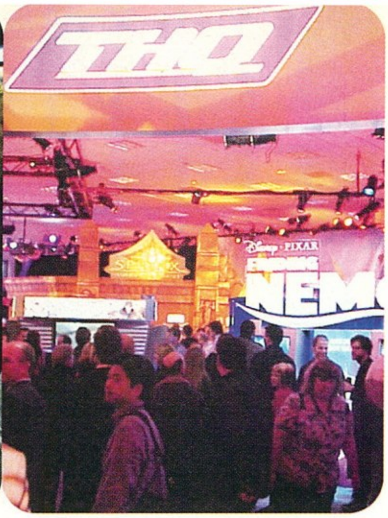


TIME CRISIS 3











ALTER ECHO



ALTER ECHO



FULL SPECTRUM WARRIOR



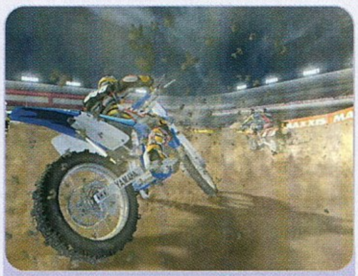
FULL SPECTRUM WARRIOR

THQ

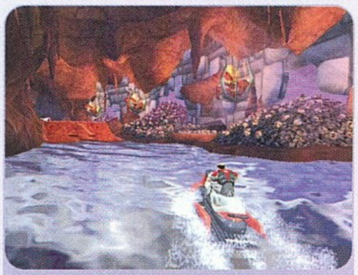
A THQ jó sok játékot hozott ki az idei Expóra, lássuk a fontosabbakat: kezdetnek itt van az **Alter Echo**, az *Outrage* 3rd person akció-kalandja. A történet epikus méretű: 2850-ben járunk, mikor is a „multiplast" nevezetű univerzális építőanyag felfedezése lendíti előre az emberiség technológiai fejlődését. A multiplast valóban hasznos anyag: megfelelően képzet szakemberek (őket „shapers"-nek hívják) gyakorlatilag bármivé át tudják alakítani a furcsa matériát, legyen az hatalmas űrhajó, vagy kockás alsónemű. Protagonistánk, Nevin, egy ilyen shaper: a történet elején munkaadója, az IMS Corporation megbízásából látogat el a távoli Proteus bolygóra, ahonnan segélyhívás érkezett, aztán megszakadt a kapcsolat a kolóniával (itt akár az alienek is beléphetnének a történetbe, de nem teszik :-) Hősünket a planétára érkezve egy kellemes és egy kellemetlen meglepetés éri: a kellemes az, hogy a kolónia vezetője, Paavo (foglalkozását tekintve szintén shaper) a multiplast új, fejlettebb formáját fedezte fel (ez az idő manipulálására is képes echoplast), viszont ezzel párhuzamosan – itt jön a kellemetlen rész – szépen meg is őrült, a kolónia lakosságának nagy részét mindenféle (az echoplast segítségével) megidézett szörnyek élén kiirtotta, és most éppen azon töri a fejét, hogy miképp tudná ugyanezt végrehajtani a komplett emberiséggel. A faladat adott: le kell vadászi az eszement kollégát és meg kell fejteni az echoplast titkát. Az Alter Echo küldetésalapú struktúrát használ: a missziók során a harcokon kívül rengeteget kell dumcsinznunk a bolygón életben maradt NPC-kel, és néhány húzósabb puzzle-t is meg kell majd oldanunk. Ez eddig egy átlagos játék, csavaros sztorival – ami a hasonló anyagok fölé emeli, az a konkrét játékmenet. Nevin nincs egyedül a bajban: a gonosz Paavo-val való első harc során szert tesz egy speciális echoplast-páncélra, ez pedig speciális képességekkel ruházza fel az ifjú shapert. A páncél három üzemmódban tud működni: a meele mode a közelharcoknál jön jól, ilyenkor egy pengével tudunk odacsapni a körülöttünk huncutkodókat (kombókat is csak ebben a módban tudunk végrehajtani), és a mászkálásnál is jól jön a speckó dupla ugrás képesség miatt. A stealth mode értelemszerűen a rejtőzködést szolgálja: Nevin egy gyíkféleséggé alakul át, falakon tud felmászni, szűk résekbe tud bebújni, és a hosszan csapkodó nyelvével tárgyakat tud magához rántani. A gun mode a fegyveres harcot szolgálja: a páncél ekkor gyakorlatilag egy tankká alakul át, és brutális tűzerővel győzi meg a támadókat arról, hogy nekik tulajdonképpen sokkal jobb a túlvilágon, mint ezen a Proteus nevű planétán. A jó ötletekhez pazar grafikai megvalósítás társul: a pályák jó nagyok, a karakterek jól kidolgozottak, az effektek pedig látványosak – szóval minden nagyon szép, nagyon jó, a játék felkerült az ez évi várólistánkra. Szerencsére már nem kell rá sokat várni: augusztus végén debütál, Playstation 2-őn és Xbox-on. Következzen az a játék, amit sok online/offline gamerlap a Show legnagyobb meglepetésnek tartott. Ez egy csapatalapú taktikai lövölde, ezúttal Xbox-ra: **Full Spectrum Warrior**. A *Pandemic Studios* korábban az amerikai sereg számára (a dél-kaliforniai egyetem technológiai tanszékével közös projekt volt) fejlesztett harci szimulátorát hangszerelte át a Dobozra. Az eredmény egy mind grafikájában, mind játékmenetében a realizmust éltető játék, mely hűen adja vissza a városi hadviselés minden csínját-bínját. Mitől is olyan jó a Full Spectrum Warrior? Három dolog: grafika, mesterség intelligencia és irányítás. A grafikát külön nem dicsérjük, nézzétek csak meg a mellékelt képeket: nagyon pöpecül néz ki a játék. Dicsérjük viszont az irányítást, ami egyértelműen a legjobb, amit konzolon ebben a műfajban valaha is láttunk: a játékban egy kilenc emberből álló osztagot irányítunk (egészen pontosan: egy négy és egy ötfős csapatot), közvetlenül természetesen csak a szakaszparancsnokot kommandírozhatjuk, a többieknek eset-érzékeny parancsokat tudunk kiadni. Példa: egy nyílt területhez érve megparancsolhatjuk a géppuskás bajtársnak, hogy fedezze az utca egyik oldalát – és ehhez csak a jobb analóg karral kell az adott irányba mutatnunk. A kezünk alá rendelt katonák nem ostobák: fedezéket keresnek, falhoz lapulnak, fedezik egymást, zárótüzet adnak – vagyis piszkosul össze van rakva a dolog. A játékból kapásból két változat jön ki: júliusban érkezik a hardcore, az amerikai sereg számára fejlesztett verzió (csak hozzájuk, az üzletekben nem lesz kapható – a THQ-nál még agyalnak rajta, hogy később kiadják e a nagyközönség számára is), év végén pedig az animációkkal felturbózott, némileg csökkentett realizmust tartalmazó „polgári" verzió (nem kell súlyos dolgokra gondolni: a katonai verzióban még az is szimulálva van, hogy a füstgránát csak 45 másodperc múlva dolgozik teljes hatékonysággal – az átlag játékosoknak szánt változatból az ilyesmit értelemszerűen kiszerelték). Ezt a játékot is felírtuk a listánkra, sőt be is karikáztuk a címét piros filccel. A szép hosszú című **Hot Wheels Highway 35 World Race** a THQ a 16 bites idők óta sikerrel futó szériájának következő darabja. Az új játék tud mindent, amit egy full 3D átértelmezéstől elvárhatunk: 15 választható autó a Hot Wheels fennállásának 35-dik évfordulója alkalmából kiadott kollekcióból (számos klasszikus modell, és néhány, teljesen új járgány), őrült pályák (vulkán belseje, havas-jeges hegycsúcsok, kacskaringós loopokkal tarkított versenyaréna) és persze látványos pörgések-ugratások minden mennyiségben. A THQ szerint ez lesz a széria eddigi leggyorsabb és legőrültebb darabja. Megjelenés ősszel, minden létező platformra (igen, lesz GBA verzió is). Majd elfelejtettük: a klasszikus főcímzene feldolgozását a Smash Mouth előadásában élvezhetjük majd a játék introjában. Maradjunk még a versenyjátékoknál: a friss E3-as bejelentések sorát gazdagította az **MX Unleashed**. A hozzáértők talán már ki is következtették a címből, hogy itt bizony motorcross szimulációról van szó, méghozzá igen értő kezek által fejlesztve – a játék fölött a Motorcross Madness-t jegyző *Rainbow Studios* bábáskodik. Az MX Unleashed 50 pályát és licencelt motorokat kínál az egyszeri játékosnak, ezen felül a fejlesztő urak egy igen látványos trükkrendszert és egy 19 versenysorozatból álló karrier módot is implementáltak a játékba. A versenyek között poénos mini-játékokba is bekapcsolhatjuk magunkat: az egyik ilyenben például egy helikopterrel (!) kell összemérnünk a tudásunkat. A játék leglátványosabb része az akkurátus fizikai modellezés lesz: a motorok és lovasaik pont úgy viselkednek a pályán és a levegőben, ahogy azt a tévéközvetítéseken megfigyelhettük – Rainbow-ék láthatóan nagyon nagy hangsúlyt fektettek a játék ezen részének finomhangolására. Az Xbox és Playstation 2 tulajok örülhetnek neki, sajna csak valamikor 2004 első felében – kárpótlásul viszont mindkét tábor kap online multiplayer lehetőséget. Szintén a *Rainbow Studios* fejleszti a motorcsónakos Splashdown folytatását, **Splashdown: Rides Gone Wild** címen (már az első rész is *Szivárványék* keze munkáját dicsérte). Tipikus „még több/még jobb/még szebb" folytatás: az első rész összes karaktere visszatér, és számos új versenyzővel egészül ki, a grafikus megje-



HOT WHEELS HIGHWAY 35 WORLD RACE



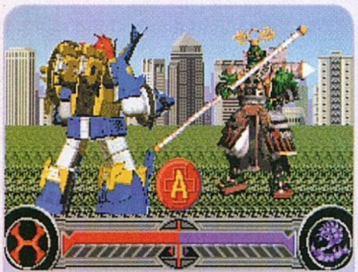
MX UNLEASHED



SPLASHDOWN: RIDES GONE WILD



SPLASHDOWN: RIDES GONE WILD



POWER RANGERS NINJA STORM



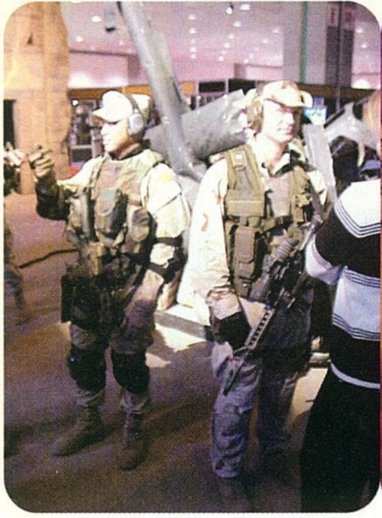
MONSTER TRUCK MADNESS

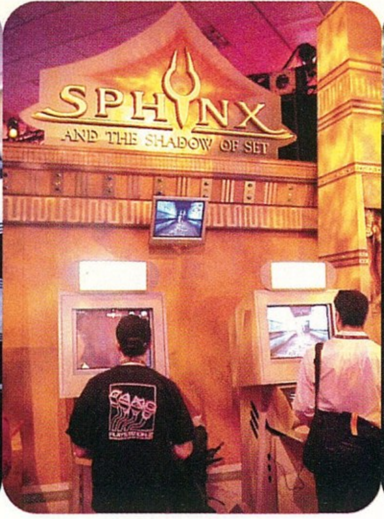


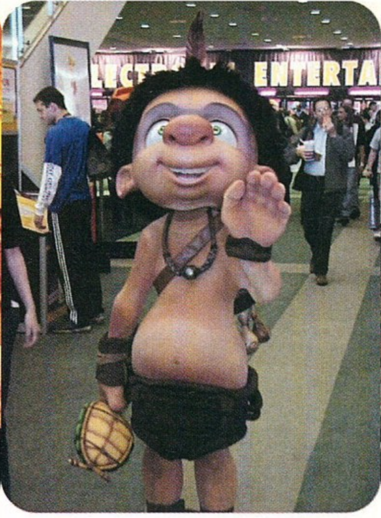
SPHINX AND THE SHADOW OF SETH



SPHINX AND THE SHADOW OF SETH











TAK AND THE POWER OF JUJU



TAK AND THE POWER OF JUJU



SPONGEBOB SQUAREPANTS: BATTLE FOR BIKINI BOTTOM



SPONGEBOB SQUAREPANTS: SUPERSPONGE

lenítésért felelős motort megturbózták, a víz egy fokkal jobban néz ki, nyolc külső és tucatnyi belső arénát kapunk, a karrier-versenyeken kívül freestyle módban is kipróbálhatjuk magunkat (itt nem lesz időkorlát), és a végrehajtható trükkök száma is jelentősen növekedett (most 75 van belőlük). A virtuális vízi sportok szerelmesei idén augusztusban törhetik szét a malacperselyt, feltéve ha rendelkeznek egy Playstation 2-vel (a játék ugyanis PS2 exkluzív). Pillantsunk bele a THQ GBA-s felhozatalába: a **Power Rangers Ninja Storm** oldalra scrollozós verekedős akciójáték (a *Natsume* fejleszti), ahol egy általunk kiválasztott Power Ranger bőrébe (bocsánat: páncélzatába) bújva kell elpofoznunk magunkat a gonosz Ninja Nagymesterig (hogy aztán őt is jól lepofozzuk). Rangerünk a levert ellenfelek után tapasztalati pontokat kap, a cél az, hogy a játék végére fel tudjuk ölteni a mindent elsöprő Megazord formát. Idén ősszel jön. A **Monster Truck Madness** az 1996-ban megjelent pécés autóverseny direkt átértelmezése a Nintendo hordozható masinájára: pofás 3D motort írtak hozzá, az eredeti változat mind a 30 pályája ott figyel a játékban, járgányaink sérülhetnek az ütközések során, és kapunk egy GBA-specifikus játékmódot is – itt a verseny felpezsdítése érdekében power-upokat szedhetünk fel (nitro, bomba, ragasztó, kicsinyítő sugár és hasonló nyalánkságok) melyekkel az ellenfeleink éltét keseríthetjük meg. Július legvégén (egészen pontosan: huszonnyolcadikán) már kapható lesz. A **Sphinx and the Shadow of Seth** újabb akció-kaland, ezúttal egyiptomi környezetbe helyezve. A játéknak kapásból két hőse is van: Sphinx, a fiatal kalandor, és King Tut, az ős öreg múmia. A két karakter felváltva irányítjuk a játék nagyobbik felében (kábé háromötödében) az ifjonc lesz a főhős, a fent maradó részt pedig a múmia komával barangoljuk be. A két karakter radikálisan különbözik egymástól: Sphinx atletikus fazon, hatalmasakat ugrik, és egy fúvócsővel van felszerelkezve – ezt használja fegyvernek. A csőhöz kezdetben csak sima lövedékeket találunk majd, de kalandjaink során szert tehetünk lángoló/robbanó/mérgező nyilakra is. A nyilakon kívül helyenként varázstárgyakat is magunkhoz szólíthatunk (lesz például egy fuvola, amivel a szörnyeket tudjuk kontrollálni), és kalandjaink során újabb fizikai képességekkel fejleszthetjük ifjú hősünket – Sphinx megtanul úszni, és kampókon csimpaszkodni. King Tut ezzel ellentétben marha lassú, nem képes semmilyen fizikai támadásra – viszont halhatatlan (egyszer már meghalt a csórikám, többször nem tud). Ezt kihasználva tudunk vele néhány olyan kényes szituációt megoldani, amire Sphinx nem lenne képes: szerencsétlen múmiát lángra robbantva fényt gyújthatunk a sötétségben, vagy egy csapda alá vezetve (ami laposra zúzza) eddig elérhetetlen helyekre is bejuthatunk vele. Ebből talán már kiderült, hogy az akciórészeken kívül bőven lesznek itt logikai feladványok is, plusz bonusz tárgyak reményében mellék-küldetéseket is felvehetünk a pályákon kószáló NPC-ktől. Szeptember végére van kitűzve a megjelenés, PS2-re és Gamecube-ra. A **Tak and the Power of Juju**-ról korábban már értekeztünk (a márciusi hírrovatban), most végre személyesen is kipróbálhattuk a játékot. Rövid emlékeztető: a játék világában mindent belengi a titokzatos Juju ereje: az istenek a Juju-nak köszönhetik a létüket, az állatok viselkedést is ez irányítja – és a hétköznapi ember sem tud meglenni nélküle. Ilyen hétköznapi ember (bocsánat: fiatalember) Tak is, aki egy kis faluban, a helyi sámán tanítványaként igyekszik elsajátítani a Juju használatának fortélyait. Ám jő a gonosz: egy titokzatos idegen elrabolja a falu (a Moon Ju-ju-tól származó) mágikus köveit, a település lakóit pedig jól birkává változtatja. A sámán már csak Takot tudja megmenteni. A feladat adott: vissza kell szerezni a köveket, a falubelieket ismét emberré kell változtatni és persze el kell bánni az ismeretlen gonosszal. A konkrét játékmentet tekintve a Tak teljesen hagyományos platformjáték: hősünk akadályokat küzd le, power-upokat használ (a legjobb, amikor egy csirke kosztümöt magára öltve repülni kezd), vagy kisebb logikai feladatokat old meg. A logikai feladatok legyűrésben gyakorta nagy segítséget nyújtanak a mindenhol szabadon kószáló állatok – a fára való feljutás legkényelmesebb módja például az, ha valami gyümölccsel odacsalunk egy orángutánt, lehúzatjuk vele az ágat, és csak utána ugrunk fel a fa tetejére. Egy szó, mint száz: a Juju egy nagyon frankó kis játék, tipikusan az az anyag, amitől még a videojátékok által kevésbé meglegyintetteknek is mosolyra húzódik a szájuk. Megjelenés 2003 végén, Gamecube-ra és Playstation 2-re, plusz a hírek szerint lesz belőle GBA verzió is. Az egész E3 egyik legnagyobb marhasága címre pályázhat (néhány különösen agyas Pokemon anyaggal karöltve) a **SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom**. SpongeBob kolléga egy ilyen félmeztelen rövidgatyás gnóm, aki (mint megtudtuk) egy, az USA-ban igen sikeres gyerkőcöknek szóló sorozat főszereplője. A fenti cím nem pornójátékot takar (pedig tisztára úgy hangzik), hanem egy platformert, melyben hősünk Bikini Bottom városát menti meg a gonosz Plankton mesterkedésitől. Bobnak (majdnem leírtam, hogy minek neveztük szegény Bobot a képek alapján, de nem tűri a nyomdafesték :-) segítőtársai is akadnak régi cimborái (Patrick és Sandy Cheeks) személyében. A játék egyébként egy teljesen átlagos platformer, átlagos grafikával és átlagosan rossz kamerakezeléssel. Bob bátyó ősszel támadja be az összes létező platformot, sőt GBA-ra jön egy külön kalandja is, **SpongeBob SquarePants: SuperSponge** címmel. A szerencsétlen Bobon annyira felidegesítettük magunkat, hogy gyorsan elszaladtunk a THQ két pankrációs játéka, a **WWE Raw 2: Ruthless Aggression** (Xbox – szeptember), és a **WWE Wrestlemania XIX** (GC – szintén szeptember) mellett, és rávetettük magunkat a Martin apu által régóta várt **Warhammer 40,000: Fire Warrior** PS2-es változatára. A *Kuju Entertainment* sajátszemszögű lövöldéje a Warhammer 40K univerzumban játszódik (aki nem tudja, hogy mi az a Warhammer, az lapozza fel a pár hónappal ezelőtti Cool-Túrát, vagy olvassa el Watson maestro valamelyik témába vágó könyvét), és egy, a Császárság ellen küzdő ifjú Tau harcost alakítunk benne (miért nem fordítva, én űrgárdistával szeretnék nyomulni, hogy a macska rúgja meg!). A Fire Warrior szinte minden tekintetben egy szép nagy Halo klónnak tűnik: itt is csak két fegyver lehet nálunk egyszerre (az alap kardon és a gránátokon kívül), itt is regenerálódik a pajzsunk – szóval Kujuék alaposan megnézték maguknak a Bungie klasszikusát, mielőtt nekifogtak volna a fejlesztésnek. A változatosságra egyébként egy szavunk sem lehet: tizenhét féle fegyvert vehetünk magunkhoz (az ellenfél fegyvereit is felkaphatjuk), a single player küldetéssorozat jó hosszú, ennek végeztével pedig négy játékost támogató multiplayerbe kapcsolhatjuk be magunkat. A grafikai megvalósítás mondjuk nem közelíti meg a Halo szintjét, de ezt a játékot valószínűleg inkább a hangulatáért fogjuk szeretni, nem pedig a csili-vili vizuális tartalomért. Szeptember közepén várható, kizárólag PS2-re.



WWE RAW 2: RUTHLESS AGGRESSION



WWE WRESTLEMANIA XIX



WARHAMMER 40.000: FIRE WARRIOR



WARHAMMER 40.000: FIRE WARRIOR



WARHAMMER 40.000: FIRE WARRIOR



WARHAMMER 40.000: FIRE WARRIOR

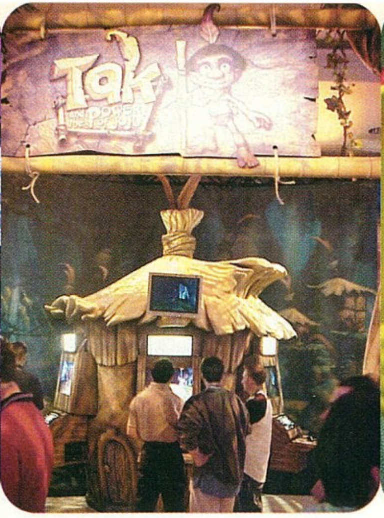


WARHAMMER 40.000: FIRE WARRIOR

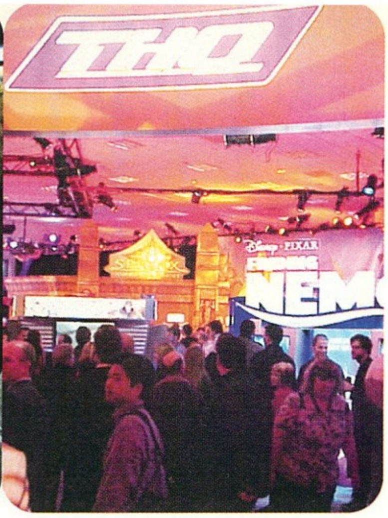


WARHAMMER 40.000: FIRE WARRIOR











ALTER ECHO



ALTER ECHO



FULL SPECTRUM WARRIOR



FULL SPECTRUM WARRIOR

THQ

A THQ jó sok játékot hozott ki az idei Expóra, lássuk a fontosabbakat: kezdetnek itt van az **Alter Echo**, az *Outrage* 3rd person akció-kalandja. A történet epikus méretű: 2850-ben járunk, mikor is a „multiplast" nevezetű univerzális építőanyag felfedezése lendíti előre az emberiség technológiai fejlődését. A multiplast valóban hasznos anyag: megfelelően képzet szakemberek (őket „shapers"-nek hívják) gyakorlatilag bármivé át tudják alakítani a furcsa matériát, legyen az hatalmas űrhajó, vagy kockás alsónemű. Protagonistánk, Nevin, egy ilyen shaper: a történet elején munkaadója, az IMS Corporation megbízásából látogat el a távoli Proteus bolygóra, ahonnan segélyhívás érkezett, aztán megszakadt a kapcsolat a kolóniával (itt akár az alienek is beléphetnének a történetbe, de nem teszik :-) Hősünket a planétára érkezve egy kellemes és egy kellemetlen meglepetés éri: a



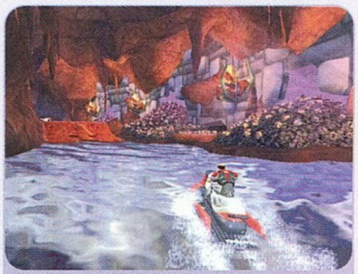
HOT WHEELS HIGHWAY 35 WORLD RACE

kellemes az, hogy a kolónia vezetője, Paavo (foglalkozását tekintve szintén shaper) a multiplast új, fejlettebb formáját fedezte fel (ez az idő manipulálására is képes echoplast), viszont ezzel párhuzamosan – itt jön a kellemetlen rész – szépen meg is őrült, a kolónia lakosságának nagy részét mindenféle (az echoplast segítségével) megidézett szörnyek élén kiirtotta, és most éppen azon töri a fejét, hogy miképp tudná ugyanezt végrehajtani a komplett emberiséggel. A faladat adott: le kell vadászi az eszement kollégát és meg kell fejteni az echoplast titkát. Az Alter Echo küldetésalapú struktúrát használ: a missziók során a harcokon kívül rengeteget kell dumcsinznunk a bolygón életben maradt NPC-kel, és néhány húzósabb puzzle-t is meg kell majd oldanunk. Ez eddig egy átlagos játék, csavaros sztorival – ami a hasonló anyagok fölé emeli, az a konkrét játékmenet. Nevin nincs egyedül a bajban: a gonosz Paavo-val való első harc során szert tesz egy speciális echoplast-páncélra, ez pedig speciális képességekkel ruházza fel az ifjú shapert. A páncél három üzemmódban tud működni: a meele mode a közelharcoknál jön jól, ilyenkor egy pengével tudunk odacsapni a körülöttünk huncutkodókat (kombókat is csak ebben a módban tudunk végrehajtani), és a mászkálásnál is jól jön a speckó dupla ugrás képesség miatt. A stealth mode értelemszerűen a rejtőzködést szolgálja: Nevin egy gyíkféleséggé alakul át, falakon tud felmászni, szűk résekbe tud bebújni, és a hosszan csapkodó nyelvével tárgyakat tud magához rántani. A gun mode a fegyveres harcot szolgálja: a páncél ekkor gyakorlatilag egy tankká alakul át, és brutális tűzerővel győzi meg a támadókat arról, hogy nekik tulajdonképpen sokkal jobb a túlvilágon, mint ezen a Proteus nevű planétán. A jó ötletekhez pazar grafikai megvalósítás társul: a pályák jó nagyok, a karakterek

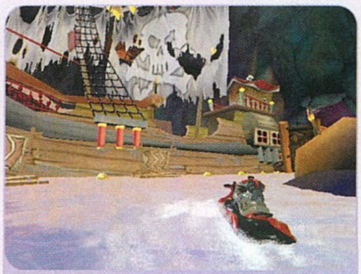


MX UNLEASHED

jól kidolgozottak, az effektek pedig látványosak – szóval minden nagyon szép, nagyon jó, a játék felkerült az ez évi várólistánkra. Szerencsére már nem kell rá sokat várni: augusztus végén debütál, Playstation 2-őn és Xbox-on. Következzen az a játék, amit sok online/offline gamerlap a Show legnagyobb meglepetésnek tartott. Ez egy csapatalapú taktikai lövölde, ezúttal Xbox-ra: **Full Spectrum Warrior**. A *Pandemic Studios* korábban az amerikai sereg számára (a dél-kaliforniai egyetem technológiai tanszékével közös projekt volt) fejlesztett harci szimulátorát hangszerelte át a Dobozra. Az eredmény egy mind grafikájában, mind játékmenetében a realizmust éltető játék, mely hűen adja vissza a városi hadviselés minden csínját-bínját. Mitől is olyan jó a Full Spectrum Warrior? Három dolog: grafika, mesterség intelligencia és irányítás. A grafikát külön nem dicsérjük, nézzétek csak meg a mellékelt képeket: nagyon pöpecül néz ki a játék. Dicsérjük viszont az irányítást, ami egyértelműen a legjobb, amit konzolon ebben a műfajban valaha is láttunk: a játékban egy kilenc emberből álló osztagot irányítunk (egészen pontosan: egy négy és egy ötfős csapatot), közvetlenül természetesen csak a szakaszparancsnokot kommandírozhatjuk, a többieknek eset-érzékeny parancsokat tudunk kiadni. Példa: egy nyílt területhez érve megparancsolhatjuk a géppuskás bajtársnak, hogy fedezze az utca egyik oldalát – és ehhez csak a jobb analóg karral kell az adott irányba mutatnunk. A kezünk alá rendelt katonák nem ostobák: fedezéket keresnek, falhoz lapulnak, fedezik egymást, zárótüzet adnak – vagyis piszkosul össze van rakva a dolog. A játékból kapásból két változat jön ki: júliusban érkezik a hardcore, az amerikai sereg számára fejlesztett verzió (csak hozzájuk, az üzletekben nem lesz kapható – a THQ-nál még agyalnak rajta, hogy később kiadják e a nagyközönség számára is), év végén pedig az animációkkal felturbózott, némileg csökkentett realizmust tartalmazó „polgári" verzió (nem kell súlyos dolgokra gondolni: a katonai verzióban még az is szimulálva van, hogy a füstgránát csak 45 másodperc múlva dolgozik teljes hatékonysággal – az átlag játékosoknak szánt változatból az ilyesmit értelemszerűen kiszerelték). Ezt a játékot is felírtuk a listánkra, sőt be is karikáztuk a címét piros filccel. A szép hosszú című **Hot Wheels Highway 35 World Race** a THQ a 16 bites idők óta sikerrel futó szériájának következő darabja. Az új játék tud mindent, amit egy full 3D átértelmezéstől elvárhatunk: 15 választható autó a Hot Wheels fennállásának 35-dik évfordulója alkalmából kiadott kollekcióból (számos klasszikus modell, és néhány, teljesen új járgány), őrült pályák (vulkán belseje, havas-jeges hegycsúcsok, kacskaringós loopokkal tarkított versenyaréna) és persze látványos pörgések-ugratások minden mennyiségben. A THQ szerint ez lesz a széria eddigi leggyorsabb és legőrültebb darabja. Megjelenés ősszel, minden létező platformra (igen, lesz GBA verzió is). Majd elfelejtettük: a klasszikus főcímzene feldolgozását a Smash Mouth előadásában élvezhetjük majd a játék introjában. Maradjunk még a versenyjátékoknál: a friss E3-as bejelentések sorát gazdagította az **MX Unleashed**. A hozzáértők talán már ki is következtették a címből, hogy itt bizony motorcross szimulációról van szó, méghozzá igen értő kezek által fejlesztve – a játék fölött a Motorcross Madness-t jegyző *Rainbow Studios* bábáskodik. Az MX Unleashed 50 pályát és licencelt motorokat kínál az egyszeri játékosnak, ezen felül a fejlesztő urak egy igen látványos trükkrendszert és egy 19 versenysorozatból álló karrier módot is implementáltak a játékba. A versenyek között poénos mini-játékokba is

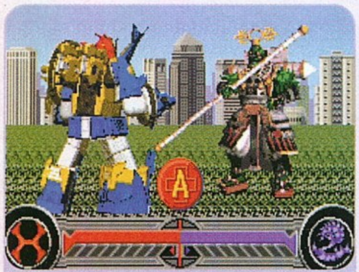


SPLASHDOWN: RIDES GONE WILD



SPLASHDOWN: RIDES GONE WILD

bekapcsolhatjuk magunkat: az egyik ilyenben például egy helikopterrel (!) kell összemérnünk a tudásunkat. A játék leglátványosabb része az akkurátus fizikai modellezés lesz: a motorok és lovasaik pont úgy viselkednek a pályán és a levegőben, ahogy azt a tévéközvetítéseken megfigyelhettük – Rainbow-ék láthatóan nagyon nagy hangsúlyt fektettek a játék ezen részének finomhangolására. Az Xbox és Playstation 2 tulajok örülhetnek neki, sajna csak valamikor 2004 első felében – kárpótlásul viszont mindkét tábor kap online multiplayer lehetőséget. Szintén a *Rainbow Studios* fejleszti a motorcsónakos Splashdown folytatását, **Splashdown: Rides Gone Wild** címen (már az első rész is *Szivárványék* keze munkáját dicsérte). Tipikus „még több/még jobb/még szebb" folytatás: az első rész összes karaktere visszatér, és számos új versenyzővel egészül ki, a grafikus megje-



POWER RANGERS NINJA STORM



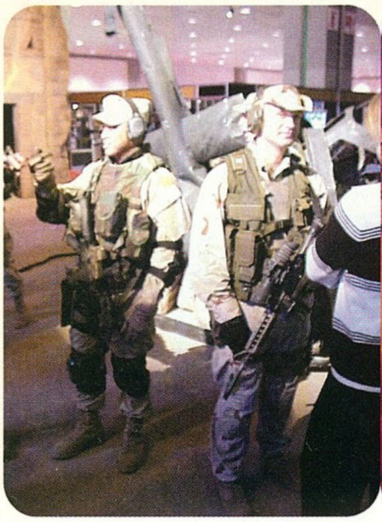
MONSTER TRUCK MADNESS

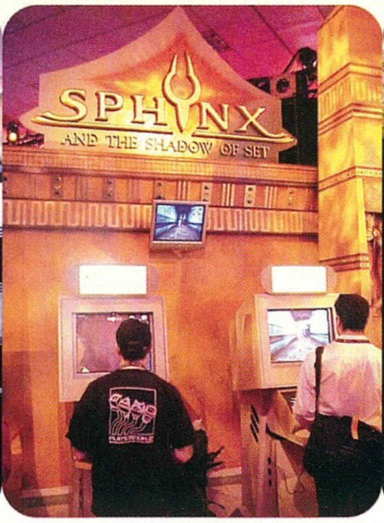


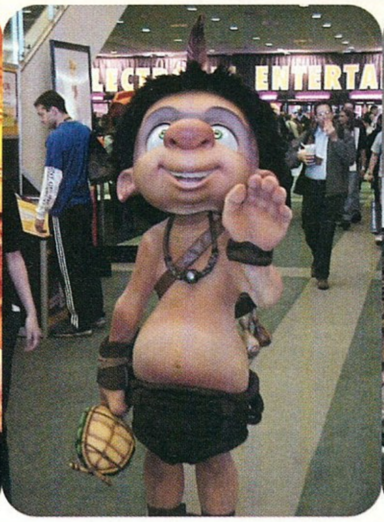
SPHINX AND THE SHADOW OF SETH



SPHINX AND THE SHADOW OF SETH










TAK AND THE POWER OF JUJU

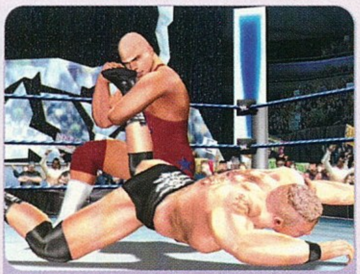

TAK AND THE POWER OF JUJU


SPONGEBOB SQUAREPANTS: BATTLE FOR BIKINI BOTTOM


SPONGEBOB SQUAREPANTS: SUPERSPONGE

lenítésért felelős motort megturbózták, a víz egy fokkal jobban néz ki, nyolc külső és tucatnyi belső arénát kapunk, a karrier-versenyeken kívül freestyle módban is kipróbálhatjuk magunkat (itt nem lesz időkorlát), és a végrehajtható trükkök száma is jelentősen növekedett (most 75 van belőlük). A virtuális vízi sportok szerelmesei idén augusztusban törhetik szét a malacperselyt, feltéve ha rendelkeznek egy Playstation 2-vel (a játék ugyanis PS2 exkluzív). Pillantsunk bele a THQ GBA-s felhozatalába: a **Power Rangers Ninja Storm** oldalra scrollozós verekedős akciójáték (a *Natsume* fejleszti), ahol egy általunk kiválasztott Power Ranger bőrébe (bocsánat: páncélzatába) bújva kell elpofoznunk magunkat a gonosz Ninja Nagymesterig (hogy aztán őt is jól lepofozzuk). Rangerünk a levert ellenfelek után tapasztalati pontokat kap, a cél az, hogy a játék végére fel tudjuk ölteni a mindent elsöprő Megazord formát. Idén ősszel jön. A **Monster Truck Madness** az 1996-ban megjelent pécés autóverseny direkt átértelmezése a Nintendo hordozható masinájára: pofás 3D motort írtak hozzá, az eredeti változat mind a 30 pályája ott figyel a játékban, járgányaink sérülhetnek az ütközések során, és kapunk egy GBA-specifikus játékmódot is – itt a verseny felpezsdítése érdekében power-upokat szedhetünk fel (nitro, bomba, ragasztó, kicsinyítő sugár és hasonló nyalánkságok) melyekkel az ellenfeleink éltét keseríthetjük meg. Július legvégén (egészen pontosan: huszonnyolcadikán) már kapható lesz. A **Sphinx and the Shadow of Seth** újabb akció-kaland, ezúttal egyiptomi környezetbe helyezve. A játéknak kapásból két hőse is van: Sphinx, a fiatal kalandor, és King Tut, az ős öreg múmia. A két karakter felváltva irányítjuk a játék nagyobbik felében (kábé háromötödében) az ifjonc lesz a főhős, a fent maradó részt pedig a múmiával barangoljuk be. A két karakter radikálisan különbözik egymástól: Sphinx atletikus fazon, hatalmasakat ugrik, és egy fúvócsővel van felszerelkezve – ezt használja fegyvernek. A csőhöz kezdetben csak sima lövedékeket találunk majd, de kalandjaink során szert tehetünk lángoló/robbanó/mérgező nyilakra is. A nyilakon kívül helyenként varázstárgyakat is magunkhoz szólíthatunk (lesz például egy fuvola, amivel a szörnyeket tudjuk kontrollálni), és kalandjaink során újabb fizikai képességekkel fejleszthetjük ifjú hősünket – Sphinx megtanul úszni, és kampókon csimpaszkodni. King Tut ezzel ellentétben marha lassú, nem képes semmilyen fizikai támadásra – viszont halhatatlan (egyszer már meghalt a csórikám, többször nem tud). Ezt kihasználva tudunk vele néhány olyan kényes szituációt megoldani, amire Sphinx nem lenne képes: szerencsétlen múmiát lángra robbantva fényt gyújthatunk a sötétségben, vagy egy csapda alá vezetve (ami laposra zúzza) eddig elérhetetlen helyekre is bejuthatunk vele. Ebből talán már kiderült, hogy az akciórészeken kívül bőven lesznek itt logikai feladványok is, plusz bonusz tárgyak reményében mellék-küldetéseket is felvehetünk a pályákon kószáló NPC-ktől. Szeptember végére van kitűzve a megjelenés, PS2-re és Gamecube-ra. A **Tak and the Power of Juju**-ról korábban már értekeztünk (a márciusi hírrovatban), most végre személyesen is kipróbálhattuk a játékot. Rövid emlékeztető: a játék világában mindent beleng a titokzatos Juju ereje: az istenek a Juju-nak köszönhetik a létüket, az állatok viselkedést is ez irányítja – és a hétköznapi ember sem tud meglenni nélküle. Ilyen hétköznapi ember (bocsánat: fiatalember) Tak is, aki egy kis faluban, a helyi sámán tanítványaként igyekszik elsajátítani a Juju használatának fortélyait. Ám jő a gonosz: egy titokzatos idegen elrabolja a falu (a Moon Juju-tól származó) mágikus köveit, a település lakóit pedig jól birkává változtatja. A sámán már csak Takot tudja megmenteni. A feladat adott: vissza kell szerezni a köveket, a falubelieket ismét emberré kell változtatni és persze el kell bánni az ismeretlen gonosszal. A konkrét játékmentet tekintve a Tak teljesen hagyományos platformjáték: hősünk akadályokat küzd le, power-upokat használ (a legjobb, amikor egy csirke kosztümöt magára öltve repülni kezd), vagy kisebb logikai feladatokat old meg. A logikai feladatok legyűrésben gyakorta nagy segítséget nyújtanak a mindenhol szabadon kószáló állatok – a fára való feljutás legkényelmesebb módja például az, ha valami gyümölccsel odacsalunk egy orángutánt, lehúzatjuk vele az ágat, és csak utána ugrunk fel a fa tetejére. Egy szó, mint száz: a Juju egy nagyon frankó kis játék, tipikusan az az anyag, amitől még a videojátékok által kevésbé meglegyintetteknek is mosolyra húzódik a szájuk. Megjelenés 2003 végén, Gamecube-ra és Playstation 2-re, plusz a hírek szerint lesz belőle GBA verzió is. Az egész E3 egyik legnagyobb marhasága címre pályázhat (néhány különösen agyas Pokemon anyaggal karöltve) a **SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom**. SpongeBob kolléga egy ilyen félmeztelen rövidgatyás gnóm, aki (mint megtudtuk) egy, az USA-ban igen sikeres gyerkőcöknek szóló sorozat főszereplője. A fenti cím nem pornójátékot takar (pedig tisztára úgy hangzik), hanem egy platformert, melyben hősünk Bikini Bottom városát menti meg a gonosz Plankton mesterkedésitől. Bobnak (majdnem leírtam, hogy minek neveztük szegény Bobot a képek alapján, de nem tűri a nyomdafesték :-) segítőtársai is akadnak régi cimborái (Patrick és Sandy Cheeks) személyében. A játék egyébként egy teljesen átlagos platformer, átlagos grafikával és átlagosan rossz kamerakezeléssel. Bob bátyó ősszel támadja be az összes létező platformot, sőt GBA-ra jön egy külön kalandja is, **SpongeBob SquarePants: SuperSponge** címmel. A szerencsétlen Bobon annyira felidegesítettük magunkat, hogy gyorsan elszaladtunk a THQ két pankrációs játéka, a **WWE Raw 2: Ruthless Aggression** (Xbox – szeptember), és a **WWE Wrestlemania XIX** (GC – szintén szeptember) mellett, és rávetettük magunkat a Martin apu által régóta várt **Warhammer 40,000: Fire Warrior** PS2-es változatára. A *Kuju Entertainment* sajátszemszögű lövöldéje a Warhammer 40K univerzumban játszódik (aki nem tudja, hogy mi az a Warhammer, az lapozza fel a pár hónappal ezelőtti Cool-Túrát, vagy olvassa el Watson maestro valamelyik témába vágó könyvét), és egy, a Császárság ellen küzdő ifjú Tau harcost alakítunk benne (miért nem fordítva, én űrgárdistával szeretnék nyomulni, hogy a macska rúgja meg!). A Fire Warrior szinte minden tekintetben egy szép nagy Halo klónnak tűnik: itt is csak két fegyver lehet nálunk egyszerre (az alap kardon és a gránátokon kívül), itt is regenerálódik a pajzsunk – szóval Kujuék alaposan megnézték maguknak a Bungie klasszikusát, mielőtt nekifogtak volna a fejlesztésnek. A változatosságra egyébként egy szavunk sem lehet: tizenhét féle fegyvert vehetünk magunkhoz (az ellenfél fegyvereit is felkaphatjuk), a single player küldetéssorozat jó hosszú, ennek végeztével pedig négy játékost támogató multiplayerbe kapcsolhatjuk be magunkat. A grafikai megvalósítás mondjuk nem közelíti meg a Halo szintjét, de ezt a játékot valószínűleg inkább a hangulatáért fogjuk szeretni, nem pedig a csili-vili vizuális tartalomért. Szeptember közepén várható, kizárólag PS2-re.


WWE RAW 2: RUTHLESS AGGRESSION


WWE WRESTLEMANIA XIX

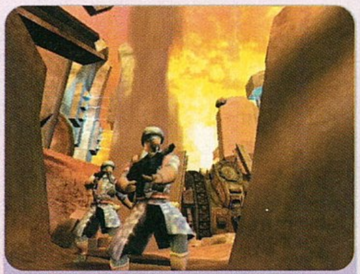

WARHAMMER 40.000: FIRE WARRIOR



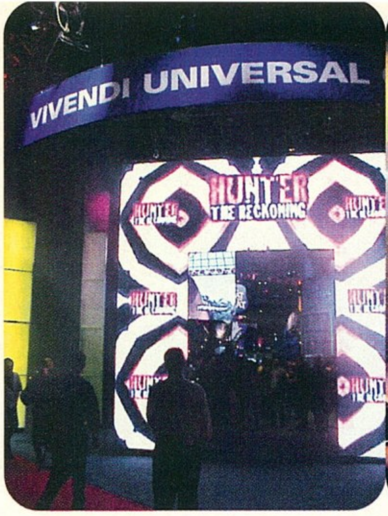
WARHAMMER 40.000: FIRE WARRIOR


WARHAMMER 40.000: FIRE WARRIOR


WARHAMMER 40.000: FIRE WARRIOR


WARHAMMER 40.000: FIRE WARRIOR


WARHAMMER 40.000: FIRE WARRIOR



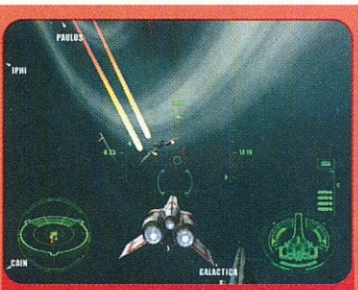







BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2


BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2


BATTLESTAR GALACTICA


COLD WINTER


COLD WINTER


THE SIMPSONS: HIT & RUN


FUTURAMA


FUTURAMA

VIVENDI

A *Vivendi* küszöbön álló eladásról már legalább fél éve tartják magukat a pletykák, de konkrét ajánlatra (pláne üzletkötésre) a mai napig nem kerül sor. A legújabb szóbeszéd szerint egyébként mostanság a Take 2 + Microsoft duó pályázik a francia kiadóra (ketten könnyebben össze tudják dobni a két milliárd eurós vételárat), akik az üzlet nyélbe ütése után szétosztanák egymás között a felvásárolt fejlesztőket – az MS vinné a konzolos részleget, a Take 2 meg a pécéset. Mindebből (és a cég anyagi problémáiból) az E3-on semmit nem lehetett érzékelni, a Vivendi hatalmas standdal és rengeteg játékkal várta a látogatókat, melyeket nem is tudtunk mind fejben tartani... :) A cég egyik nagy reménysége a **Baldur's Gate: Dark Alliance 2**. A kaszabolós-varázslós RPG előző epizódja igen szépen fogyott, és úgy tűnik, a fejlesztő urak a folytatás esetében sem kívánnak változtatni az egyszer már sikeres formulán. Mindenből többet/jobbat kapunk: több választható karakter, több helyszín, több varázslat, több szörny, csinosabb grafika. Ami maradt, az az alapötlet (hősök kicsiny csapata tesz rendet a terjeszkedő gonoszéknál, a valósidejű harc- és harmadik kiadású D&D szabályrendszer. Az expón az Xbox verziót lehetett kipróbálni: az ígért öt karakterosztályból csak három volt választható. A barbár a henteslegény (iszonyatos fizikai sebzéseket képes okozni és elviselni), a dark elf szerzetes a varázsló, míg moon elf nekromanta, az...izé...szóval a nekromanta szerepében tündökölt. Nekünk a nekromanta tetszett a legjobban (ha jobban belegondolok, mindig, minden RPG-ben a nekromanta tetszik a legjobban :-), aki a harcban elhullott ellenfelet képes volt feltámasztani, és saját oldalára állítani. A játék összesen hatvan különböző pályát kínál, ezek között lesznek olyan finomságok, mint a demo verzióban is bevizsgálható mező, a széltől hullámzó fűvel, és aranyosan csörgedező kis patakkal (a víz-effekt még mindig baromi jól néz ki a BG: DA-ban!). Októberi megjelenés, Playstation 2-re és Xbox-ra – a GC egyelőre nincs tervbe véve, de ha a játék jól teljesít a másik két platformon, akkor valószínűleg oda is átírják. A **Battlestar Galactica** név hallatán gyaníthatóan csak azok lesznek igazán izgatottak, akik a nyolcvanas évek elején (hozzánk hasonlóan) minden délután ott ültek a tévé előtt, hogy a rossz minőségben fogható osztrák/jugoszláv adót bámulva elkapják a Galactica csillaghajó kalandjainak legújabb részét. Az akkoriban (is) dúló Star Wars őrületet meglovagló klasszikus sci-fi tévészéria megjátékosításának jogát a Vivendi szerezte meg, és a műfajban komoly tapasztalatokkal bíró *Warthogot* (Starlancer, Colony Wars) bízták meg a fejlesztéssel. A játék története 20 évvel a sorozatban látható események előtt játszódik, mikor Adama (ő lesz később a Galactica parancsnoka, és egyben a jelenlegi játék főszereplője) még zöldfülű kadét a csillaghajót támogató flottában. A Warthog nem bonyolította túl a dolgot: ugyanazt a küldetés-alapú struktúrát kapjuk, mint például a Colony Wars-ban, és az irányítás is hasonlóképp kézre álló. Harcolhatunk közvetlenül a gonosz cylonokkal (ők a sorozat rosszfiúi), repülhetünk támogató-küldetéseket, de lesznek olyan missziók is, mikor közvetlenül a Galacticát kell megvédenünk egy támadástól. A Battlestar Galactica igen kellemes űrhajós lövöldének ígérkezik, szép grafikával és erős történettel. Augusztus közepére datálják a megjelenést, Xbox-ra és Playstation 2-re. Térjünk vissza a Földre: a **Cold Winter** a kötelező kémes FPS szerepét tölti be a francia kiadó kínálatában. A sztori ugyan nem túl eredeti (angol titkosügynökként lebukunk Kínában, a kormány megtagad minket, egy titokzatos jóakarónk kiszabadít, és ad egy faladatot, majd keresztülrepít minket a fél világon, csak azért, hogy egzotikus lokációkon is lövöldözhessünk), a megvalósítás azonban dicséretet érdemel. A fejlesztők nagyon komolyan vették a játék grafikai oldalát, ritkán találkozunk például ilyen realisztikusan megalkotott fény/árnyék rendszerrel és fizikai modellezéssel egy konzolos FPS-ben. A karakterek képesek érzelmeket kimutatni (azaz alkottak nekik arcmimikát), a testük sérülési zónákra van osztva, sőt, az ellenfeleket még csonkolhatjuk is (egy pontos lövés a sörétes puskából és már repül is fejecske vagy a kezecske). Alapból tíz fegyverrel indulunk, de kalandjaink során még kétszer ennyit szólíthatunk majd magunkhoz. Lesz gadget-használat is, méghozzá igen sajátos módon megoldva: az alaptárgyakat magunk kombinálhatjuk (benzin+rongy+vodkásüveg = Molotov koktél), melynek köszönhetően egész ötletes szerkezetek is kialakíthatók (pl. méreg+hitelkártya – kitűnő eszköz a mit sem sejtő őrök gyors likvidálására). Nem mostanában fogunk vele játszani, mivel legkorábban 2004 őszén jelenik majd meg, Xbox-ra és Playstation 2-re.

A **Crash Nitro Kart** egyenes folytatása az egyes számú Playstationön pár éve (a szó legszorosabb értelmében) szép köröket futó *Crash Team Racing*nek. A fejlesztői székben ezúttal a GBA-s Crash verziókat jegyző *Vicarious Visions* ül. A sztori: a gonosz Velo Császárt elrabolja Crash-t, és versenyzésre kényszeríti – a tét természetesen a Föld sorsa. A Crash Nitro Kart pont olyan Mario Kart klón, mint amilyen az elődje volt: összesen tizenhét pályán száguldozhatunk majd (többféle környezetben: lesz dzsungel, hegyvidék, futurisztikus város, sőt egy űrállomás is köztük), power-upokat szedhetünk, szívathatjuk az ellenfeleket – nem ez a játék újítja meg a műfajt, az biztos. PS2-őn az osztott képernyős multiplayeren kívül lehetőségünk lesz több gép összelinkelésére is, így egyszerre nyolcan nyomulhatunk majd egymás ellen. Megjelenés 2003 év végén, okosan a karácsonyi szezonra időzítve (Playstation 2, Xbox, Gamecube). Evezzünk kissé barátságtalanabb vizekre: XXII. század, Mega City One: bűnözés, káosz, sötétség. A szemetelésért fél év börtön jár, a tiltott helyen való dohányzásért meg három. Judge Dredd: Bíró, Esküdtszék és Végrehajtó egyben. **Judge Dredd: Dredd versus Death** – a Rebellion (Alien vs Predator – imádják az ilyen „valami ellen valami" játékcímeket :-) új FPS-e. A játék teljesen hűen adja vissza Mega City One kegyetlen világát, el lehet felejteni a Stallone-féle „leveszem a sisakot és smárolok" jellegű gyalázatos hozzáállást – ez egy IGAZI adaptáció. Dredd az összes, a képregényből megismert fegyvert használhatja (és használja is), a grafikán sokat csiszoltak az utóbbi időben – a mikor utoljára láttuk, még nem nézett ki ilyen pofásan. A Rebellion mindig is nagyon tudott atmoszférát teremteni, és a látottak alapján most sem kell bennük csalódnunk. Ítélethirdetés 2003 év végén, a bíróság a Playstation 2-őt és az Xbox-ot tartotta érdemesnek a szoftverproduktum befogadására. (A többiek meg jól halálra vannak ítélve :-) Ha már ítélkezünk: az expón be lehetett vizsgálni a legfrissebb X-Akták játékot, az **X-Files: Resist or Serve**-t is. Emlékeztető: játék a sorozat hetedik szezonja után játszódik: Muldert és Scully-t egy csendes kisvárosba, Red Fallsba szólítja a kötelesség. A városkában szellemek és élőholtak tűntek fel – azaz pont megfelelő a terep a két, természetfeletti jelenségek kivizsgálására specializálódott FBI ügynök számára. Az amerikai hegyvidékről egyenesen a jeges Szibériába vezet hőseink útja – egy alien gyilkost üldöznek az orosz kormány titkos kutatólaboratóriumában. A játék végére persze a szokásos idegen űrhajó és a mindent elpusztító Fekete olaj is szerepet kap majd – ismét két ügynökön múlik tehát a világ sorsa. A *Resist or Serve* játékmenet tekintetében elszakadni látszik az előző, inkább a nyomozgatásra és bizonyítékgyűjtésre épí-


FUTURAMA


BUFFY THE VAMPIRE SLAYER 2: CHAOS BLEEDS


BUFFY THE VAMPIRE SLAYER 2: CHAOS BLEEDS


BUFFY THE VAMPIRE SLAYER 2: CHAOS BLEEDS





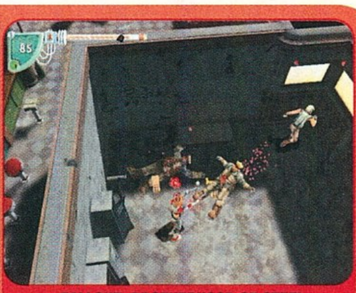





THE FAST AND THE FURIOUS


HUNTER THE RECKONING: REDEEMER


HUNTER THE RECKONING: WAYWARD


FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

tő, élőszereplős filmbejátszásokkal erősen megtűzdelt X-Files játéktól. A grafika teljes 3D-ben pompázik, a feladataink pedig leginkább a Resident Evil vagy a Silent Hill szériákban tapasztaltakra emlékeztetnek: nagypályás szörnymészárlás ezerrel. Sajna a kipróbálható verzióval eltöltött fél óra után azt kell hogy mondjuk, hogy nem ez lesz az a játék, ami letaszítja a Residenteket, vagy a Silent Hillt a képzeletbeli trónról: a grafika még csak-csak elmegy, de az irányítás botrányos, és ez utóbbi simán tönkre tud vágni egy ilyen játékot. Reméljük, hogy októberig még hegesztenek valamit rajta, vagy mind az Xbox, mind a Playstation 2 tulajok (gyk.: ezekre a platformokra fog kijönni) nagyon csalódottak lesznek... A **Fallout: Brotherhood of Steel** a remek pécés poszt-apokaliptikus RPG újragondolása konzolokra. Az Interplay búcsút mondott a körökre osztott harcrendszernek (most már minden összecsapás valós időben játszódik), és a játékot erősen a Baldur's Gate: Dark Alliance képére faragta. Tovább erősíti a párhuzamokat, hogy a játék a Dark Alliance továbbfejlesztett grafikus motorját használja – ez mondjuk abszolút nem vált kárára (értsd: igen meggyőző vizuális porcióval rendelkezik a játék. A Brotherhood of Steelben az Acél Testvériség egy tagját alakítjuk, akinek mindennapos feladatai közé tartozik a sivatagban kószáló rablók és mutánsok elleni harc – a történet hátterében persze az emberiség (ismételt) megmentése áll majd. Kalandjaink során több mint ötvenféle fegyvert (ezeket két csoportra osztották: távolsági és lőfegyverek, harc közben az inventory-ban való turkálás nélkül váltogathatjuk őket). A legyőzött ellenfelek után tapasztalati pontot kapunk, ezeket szintlépéskor újabb skillekre válthatjuk be. A Brotherhood of Steel cooperative multiplayer opcióval felszerelve érkezik – az egész történetet végigjátszhatjuk egy cimboránkkal (az Xdoboz esetében akár Xbox-Live-on keresztül is). Megcélzott platformok: Playstation 2 és Xbox, megjelenés: 2003 október vége. A Vivendi két Lord of the Rings játékot is bejelentett az expón. (Náluk van a könyvek megjátékosításának joga, az Electronic Arts pedig a filmek hasonló jogait licencelte magának. LOTR játékokból egyébként tele van a Vivendinél a padlás, mert ők bábáskodnak a pécés MMORPG, a *Middle Earth Online*, és a multiplatform *The Hobbit* fölött is.). Az egyik számunkra most kevésbé érdekes (a *War of the Ring* kódnevű RTS-ről van szó – pécére), a másik viszont – **The Lord of the Rings: The Treason of Isengard** – annál inkább. Illetve érdekes lenne, ha sokat tudnánk róla. De nem tudunk: a Vivendi sajtóanyagának egy mondata („izgalmas fantasy akciójáték, hatalmas csatákkal és fejleszthető karakterekkel") nem túl informatív. Így hát kénytelenek vagyunk az E3 után kiadott trailerből leszűrni valamit: a játék NEM a LOTR-trilógia eseményeit dolgozza fel, menetében pedig egyértelműen az EA Gyűrűk Ura játékait koppintja, némileg gyengébb grafikával. Kíváncsian várjuk, hogy mi sül ki ebből: idén decemberben minden kiderül, egyelőre csak Playstation 2-őn és Xbox-on. A **Metal Arms: Glitch in the System** egy jó kis robotos akciójáték, szintén frissen bejelentve (mint kiderült, a fejlesztő *Swingin Ape Studios* már több mint egy éve dolgozik rajta). A főszerepben Glitch, a rettenthetetlen harci robot, aki a gonosz General Corrosive (Korrózió Generális – az éved legjobb főgonosz neve!) (robot)hordái ellen veszi fel a harcot. A Metal Arms a lényegét tekintve standard akciójáték, de tele van olyan apró ötletekkel, amik mégis ott tartják az embert a képernyő előtt. Glitch mindkét karjára különféle fegyvereket tud felszerelni (az egyik kar teljes egészében a robbanóanyagoknak van szentelve, a másik pedig a lőfegyvereké), így duplán tud fájdalmat okozni az ellenséges robotoknak. Nem csak fegyverekből áll a kínálat: robotunk rendelkezik például egy olyan szerkentyűvel, mellyel más robotokat tud a maga oldalára fordítani – tessék elképzelni például azt a szituációt, mikor a huncut fémember egy hatalmas, állig felfegyverzett mech irányítását kaparintja a kezébe... A játék elsőrangú fizikai motorral rendelkezik, élvezet nézni, ahogy az ellenséges fémtestek látványosan ezer darabra szakadnak. Kissé pihentagyú játék, de szórakoztató – kivételesen a PS2 az a platform, amire NEM jelenik meg, jön viszont Xbox-ra és Gamecube-ra is, 2003 novemberében. A Radical Entetainment fejleszti a **The Simpsons: Hit & Runt**. A játék műfaját elég nehéz lenne meghatározni, mondjuk azt, hogy küldetés alapú autós játék (néha ki is kell szállnunk az autóból), melyben a Simpsons família jeles tagjai (nevezetesen: Homer, Bart, Apu, Marge, és Lisa) közül választva kell missziókat végrehajtanunk Spingfieldben. Az nem teljesen világos még, hogy mik is lesznek ezek a missziók (ezt valahogy elfelejtették közölni Vivendiék), de azt biztos, hogy egy csomó ismert karakterrel (Cletus, Comic Book Guy, Principal Skinner) és híres springfieldi épülettel (Simpsonék háza, a Springfield Erőmű, vagy a Kwik-E-Mart) találkozhatunk majd. A The Simpsons: Hit & Run szeptemberben támadja be a boltok polcait, Playstation 2, Gamecube és Xbox platformokon. A Vivendi fennhatósága alá tartozó Sierra kuckójában is akadt néhány érdekes játék, lássuk most ezeket. Az előbb Simpsons játékról beszéltünk, de nem csak ők öltenek digitális formát az idén, hanem a széria „rokonsorozata" a **Futurama** is. Az ő esetükben egy 3rd person akciójátékot kapunk némi felfedezéssel és rejtvény megoldással nyakon öntve. A sorozat négy főbb szereplője (Fry, Bender, Leela és Dr. Zoidberg) közül választhatjuk ki a nekünk szimpatikust, hogy aztán vele induljunk harcba a fél bolygót felvásárló üzletember, Mom Who ellen – aki a komplett bolygót egy hatalmas űrhajóvá kívánja változtatni. A grafika a sorozatot idézi, a szereplők hangját pedig az eredeti színészek adják – az autentikus hangulattal tehát nem lesz baj. Augusztusban érkezik, Playstation 2-re, Xbox-ra és Gamecube-ra párhuzamosan. Most, hogy véget ért a sorozat (az óceán túlsó oldalán, a nálunk nemes összevisszaságban leadott két szezont nem nagyon számítanám rendszeres sugárzásnak), a Buffy-hívők már csak videojáték formájában szólíthatnak magukhoz új tartalmat a kedvenc szériájukból. Az *Eurocom* által fejlesztett **Buffy the Vampire Slayer 2: Chaos Bleeds** pontosan erre apellál: a tévésorozat egy „elveszett" epizódját ülteti át játékformába. Rengeteg bunyó, száz féle mozdulat és kombináció, az eredeti színészek eredeti hangjai (szerepelnek: Buffy, Angel, Willow, Xander és Spike), plusz jó sok multiplayer módusz (One on One Combat, Last Man Standing, Team Survival, Domination és Bunny Catcher) jellemzi a játékot. Jön mindenre, amire csak jöhet (Playstation 2, Xbox, Gamecube), a tervek szerint már idén ősszel. Szóljunk egy pár szót a Vivendi autóversenyes üdvöskéjéről, a filmlicenc alapján készült **The Fast and the Furious**-ról. A game elég korrekt állapotban leledzett az expón, jól működő verziót lehetett kipróbálni. Gyönyörű ázsiai lányok csábítottak a játékra – kit tudott ennek ellenállni? Véleményünk egyszerű és velős: Project Gotham Racing és Need for Speed keverék. Megjelenés 2003 végén, valószínűleg karácsony magasságában, Xbox-ra és PS2-re. Utoljára hagytuk a két új vámpírvadász Hunter játékot: PS2-re **Hunter the Reckoning: Wayward**, Xbox-ra a **Hunter the Reckoning: Redeemer** néven érkezik (a Wayward augusztusban, a Redeemer októberben, az idén). Ezúttal 5 vadász közül választhatunk és lesz 4 személyes multiplayer mód is mindkét verzióban.


THE LORD OF THE RINGS: THE TREASON OF ISENGARD


THE LORD OF THE RINGS: THE TREASON OF ISENGARD


METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM


METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM

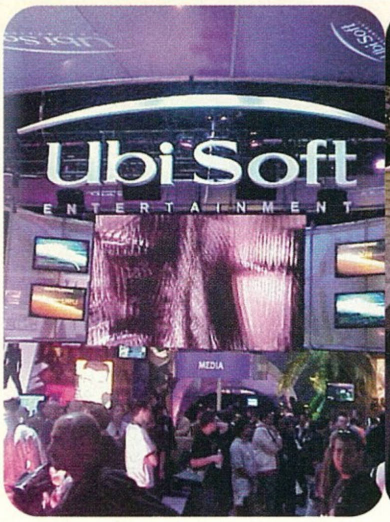


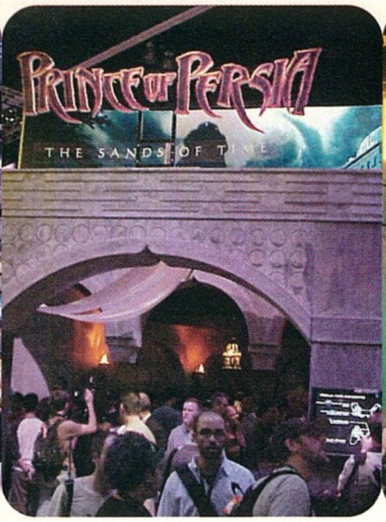
CRASH NITRO KART

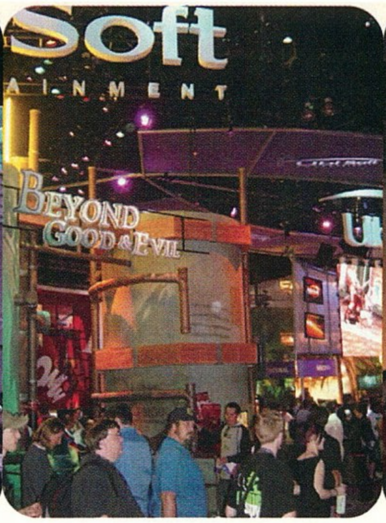

JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH

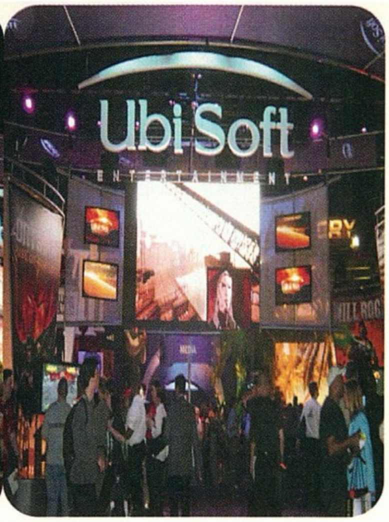

JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH


X-FILES: RESIST OR SERVE











PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME



PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME



BEYOND GOOD & EVIL



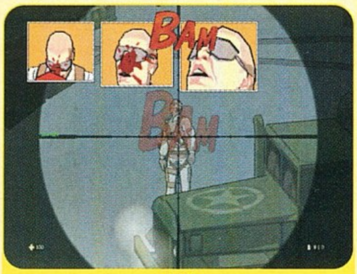
BEYOND GOOD & EVIL

UBI SOFT

A *Ubi Soft* idei kínálata nem volt túl széles, viszont nagyon finom címeket is be lehetett vizsgálni a standjukon. Kezdjük az Expo egyik legtöbbet dicsért játékával (a szokásos „Best of E3" listák stabil résztvevője volt az anyag, a platform-kategóriában szinte mindenki első helyen hozta ki), a **Prince of Persia: The Sands of Time**-mal. A herceg ismét visszatér, ezúttal a véletlenül elszabadított Idő Homokja által generált káoszt kell majd valahogy megfékeznünk őkelmével. A játékot fejlesztő *Ubi Soft Montreal* (az urak hozták tető alá tavaly a *Splinter Cell*t) nagy hangsúlyt fektet az előző játékok hangulatának megőrzésére, és arra, hogy minden olyan játékelemet átmentsenek az új-generációs folytatásba, amitől azok (gondolunk itt az első két részre, nem a gyengécske harmadikra) klasszikussá váltak. Egy 3D platformjáték neuralgikus eleme mindig a kamerakezelés. A kanadai fiúk a minél jobb játszhatóság érdekében több kamerarendszert is beépítettek a játékba: választhatunk szabad (a jobb analóg karral irányíthatjuk a kamerát), a megszokott „mindig mögöttem van az operatőr", és abszolút kötött (meghatározott helyről/szögből szemléljük az akciót) kamerakezelés között. A grafika jeles, az új Prince of Persia a *Beyond Good & Evil* (erről még lesz szó később) számára kifejlesztett JADE motor egy módosított verzióját használja. A leglátványosabb talán a fizika volt: hősünk haja és ruházata dinamikusan mozog, és a sorozat védjegyének számító részletes karakter-animáció is a helyén volt. Az Ubi standján még csak egy igen korai demót lehetett megtekinteni, de már ebből is látszott, hogy nem átlagos ugrabugráról van szó. A hercegünknek több speciális tulajdonsága is van, kontrollálni tudja például az időt – ez RENDKÍVÜL látványos akciót eredményez, *Mátrix*-stílusú lassításokkal, falon futással és hatalmas ugrásokkal megfűszerezve. Multiplatform megjelenés (PS2, Xbox, GC) várható, 2003 november közepén. Ha már szóltunk róla, jöjjön a **Beyond Good & Evil**. A korábban Project BG&E-ként emlegetett játék normális címet kapott, és végre alaposan meg is lehetett nézni, hogy mit is fejleszt több éve (titokban) *Michael Ansen*, a Rayman-széria apukája. A játékban egy NAGYON gonosz idegen faj szállja meg Hyllis csodálatos világát – a főszereplő hölgyemény (Jade – korábban miatta becéztük a játékot mókásan Project BIGE-nek :-) feladata természetesen az lesz, hogy elűzze a támadókat. A BGE-t nem igazán lehet bekategorizálni: kalandelemekkel bőségesen meglocsolt akciójátékról van szó, rengeteg felfedeznivalóval és RPG-elemekkel nyakon öntve. Hyllis világát egy lebegő hajón (ezt később repülőgéppé is át tudjuk alakítani) fedezzük fel, a szörny komákat először egy bottal csapdossuk agyon, a későbbiekben azonban már varázsolni is tudunk. Nem egyedül kóborlunk a nagyvilágban: Jade segítőtársakat vásárolhat magának (néhány fejtörő csak az ő közreműködésükkel oldható meg), pénzt pedig a vadvilág ritka teremtményeinek fotózásából szerezhet – az eddigiekből gyaníthatóan már kiderült, hogy nem egy újabb szimpla „verd agyon a szörnyeket jól" butaságról van szó. A Prince of Persia-nál már dicsért grafikus motor itt is jól teljesít, csodálatosan bizarr helyszínekkel találkozhat majd a játékos (némely szcenárió meglehetősen közel áll a Rayman 3 LSD-tripre emlékeztető pályáihoz). Szintén multiplatform megjelenés, szintén novemberben (egy héttel a PoP előtt). **XIII**, azaz tizenhárom. Perzsia Hercege dinamikus volt, a BGE kellemesen elvont, de mi a XIII láttán tettünk le a hajunkat a padlóra, és kuporodtunk le mellé – ez kérem, csoda! Korábban már szóltunk a játékról (népszerű belga képregény alapján készülő FPS, kémtörténet, cel-shaded vizuális megvalósítás), de mozgásban hosszan még nem láttuk. Az Expón egy jó hosszú trailert mutogattak belőle, ami valami elképesztően adta vissza egy akciódús képregény hangulatát. EZ az, amiért cel-shadinget kitalálták: élő képregényeket akarunk a képernyőn látni, és az XIII száz százalékig hozza azt, amit elvárunk tőle. Egyelőre persze csak a vizuális oldalról tudunk nyilatkozni, a játékból csak nagyon rövid kóstolót kaptunk (annak alapján jónak tűnt). Hálistennek nem agyatlan mészárlásról van szó (van benne azért nagypályás akció bőven), hanem taktikázásról és lopakodásról is: az egyik jelenetben névtelen hősünk olyan szépen csapta kupán egy sörösüveggel az előtte bóklászó őrt, hogy az mind Solid Snake-nek, mind Sam Fishernek becsületére vált volna. A debüt októberben várható, PS2, Gamecube, Xbox platformokra. Ha már Sam Fisher: a sötétben osonó titkosügynök kalandjai folytatódnak a **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**-ban, erről azonban nem itt, hanem a következő oldalon szólunk – egy kimerítő interjút olvashattok a játékkal kapcsolatban. Szólnánk viszont egy másik *Tom Clancy* játékról, a **Rainbow Six 3: Raven Shield**ről. A téma rajongóinak gyaníthatóan nem kell bemutatni az RS-sorozatot: aki nem ismeri a pécés inkarnációkat, az konzolon (PS, N64, DC) is találkozhatott már a gonosz terrorista bácsik eliminálásra szakosodott Szivárvány-osztag kalandjaival. A harmadik rész több, jobb, szebb és átgondoltabb, mint az előző epizódok voltak. A játék alatt a legújabb Unreal motor dübörög, a küldetéstervezési fázis jóval átláthatóbb (és mégis több lehetőség van benne, mint korábban volt), a fegyver választék kibővült (kábé háromszor annyi gyilkoló eszköz közül választhatunk, mint a második részben) és a csapatirányítás is leegyszerűsödött (kis gyakorlás után gond nélkül elkommandírozunk egyszerre akár négy osztagot is). A Raven Shield tavasszal pécén már szép köröket futott (a konzolos verzió állítólag jobb lesz: átdolgozták az AI-t, és több küldetést kapunk), kíváncsian várjuk, hogy az Xbox-on hogyan teljesít novemberben. Ubiék belekóstolnak egy kicsit a szuperhősök világába is: a **Batman: Rise of Sin Tzu** nem egy bizarr kínai előétellel állítja szembe mindenki kedvenc denevérkosztümös héroszát – Sin Tzuban a Batman-játékok első, kizárólag egy videojáték számára tervezett (elkövető: Jim Lee, veterán képregény rajzoló) főgonoszát tisztelhetjük. Első blikkre (sőt: sokadikra is) tisztességes, „kapcsoljuk ki az agyukat" bunyónak tűnt az anyag, ahol a négy főhős (Batman, Batgirl, Robin, Nightwing) valamelyikével nyomulva kell elpáholnunk a tömegben támadó ellent. Vadító újításokat nem bírtunk felfedezni, a Sin Tzu teljesen azt hozta, mint az E3-on kiállított tucatnyi másik pofozkodós anyag. A grafika itt is cel-shaded, az ellenfelek pedig javarészt a Barman-rajzfilmsorozatból lettek átemelve (elláthatjuk például Clayface, Scarecrow, vagy Bane baját is). Premier 2003 végén (PS2, Xbox, GC, GBA). Egy képernyővel tovább lépve a **Crouching Tiger, Hidden Dragon** kellette magát – mivel az Ang Lee féle Tigris és Sárkány játékadaptációjáról korábban (két hónapja) már írtunk részletesen, engedelmetekkel itt most nem foglalkozunk vele. Kipróbáltuk viszont a **Charlie's Angels**-t: újabb átlagos ütős-rugós-verekedős anyag, az ehavi Konzol megjelenésével nagyjából egy időben debütáló második CA mozifilm (a *Full Throttle*) sztorivonalát lazán követve. Közepes grafika, közepes zene, méla unalomba fúló játékmenet – nem ez lesz a kedvencünk idén nyáron (júliusban jön ki, PS2-re, GC-ra és Xboxra). Láttunk egy másik filmfeldolgozást is: a **Pirates of the Caribbean** nagyon csinos és izgi kalózos/kardozós anyagnak tűnt, sajna egyelőre még csak a PC-s verziót mutogatták, de a hírek szerint jön Xbox-ra is.



XIII



XIII



RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD



RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD



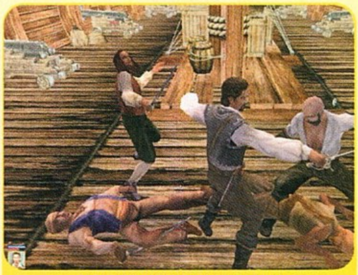
BATMAN: RISE OF SIN TZU



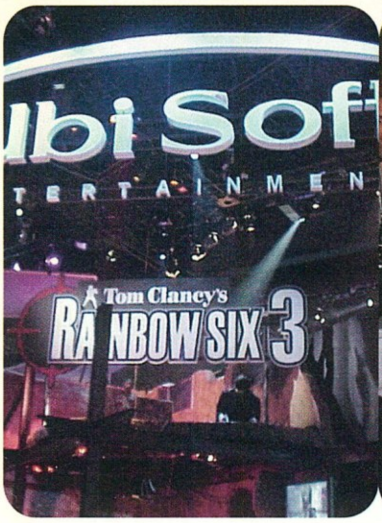
CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON



CHARLIE'S ANGELS

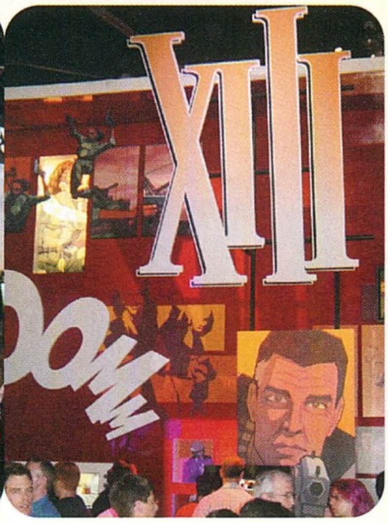


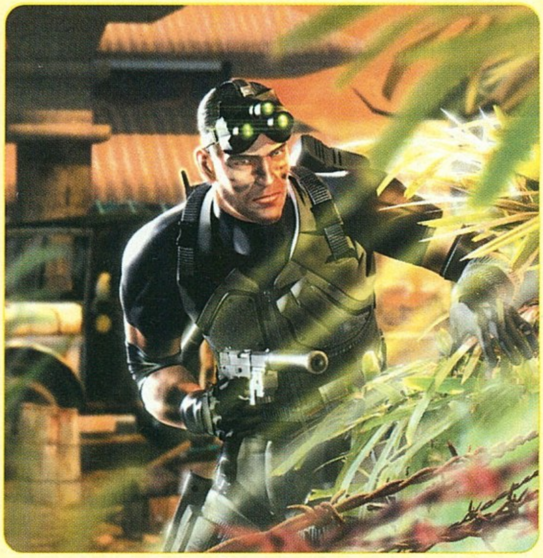
PIRATES OF THE CARIBBEAN











SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW INTERJÚ

A Splinter Cell a tavalyi év egyik legsikeresebb játéka volt Xbox-on, és a más platformokra portolt verziók is jól fogytak – egyértelmű volt, hogy a történetet folytatni kell. Az Ubi Soft Montreal a gyorsan összedobott második rész helyett egy „küldetéslemez" elkészítése mellett döntött. A sajátos expanzióról *Domitille Doat*tal, a játék producerével beszélgettünk:

Először is, mi lesz a játék címe?
- Jó kérdés, jelenleg még nincs döntés ebben az ügyben. A fejlesztés egyelőre Pandora Tomorrow kódnéven fut. Természetesen a díjnyertes program összes jól bevált elemét megtartjuk, sőt még fejlesztések is várhatóak, hiszen a grafikát feljavítjuk, új felszerelésekkel, mozgásokkal és játékmenetbeli újításokkal igyekszünk még izgalmasabbá tenni a folytatást. Továbbá a multiplayer támogatás sem maradhat el!

Az összes platformra kijön majd a program?
- Jelen pillanatban úgy néz ki, hogy igen, mivel nem kötöttünk senkivel exkluzivitásról szóló szerződést.

Térjünk vissza a multiplayerre! Hogyan fog működni ez az egész, hány játékos nyomhatja, illetve milyen játékmódok várhatóak?
- Mivel a lopakodós akciók világában ez lesz az első multiplayert is támogató játék, ezért a lehető legjobbat szeretnénk kihozni a dologból. Többféle játékmódot is tervezünk, de a fejlesztés jelenlegi státuszát tekintve még korai lenne arról értekezni, hogy melyik kerül majd be a végleges verzióba.

Kooperatív multiplayer mód esetleg várható?
- Igen, nagyon úgy néz ki!

A rejtvényeket egy játékos is megoldhatja, vagy szüksége lehet segítségre is?
- Mint mondottam a multiplayer élményre nagy hangsúlyt fektetünk, ezért valószínűleg lesznek olyan fejtörők, melyeket csak kooperatív módban áthidalni a játékosok.

A fizikai modell terén is várhatóak fejlesztések?
- Természetesen! Méghozzá nem is akármilyenek! Csakis olyan fejlesztések kerülnek be a játék végleges verziójába, melyek valóban előrelépést jelentenek a program szempontjából. A továbbfejlesztett fizikai modell ismét olyan szintre emeli a realisztikusságot, ami eddig is fémjelezte a sorozatot.

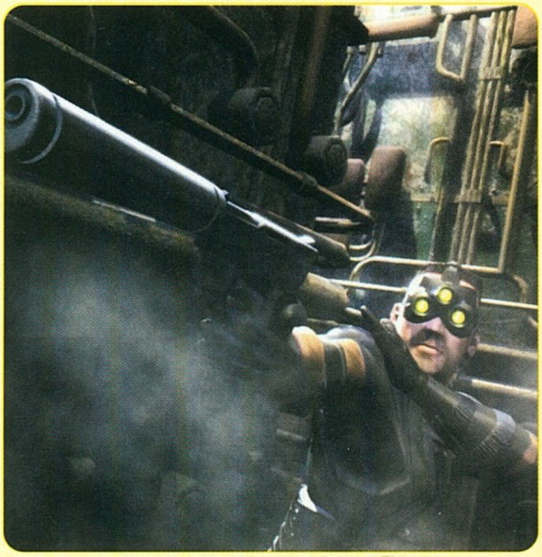
Multiplayer terén több karakter is várható, vagy csak Sam Fisher alteregóinak sokasága tevékenyhedhet majd?
- A *Splinter Cell*ben jártasak tudják, hogy kizárólag egy Sam Fisher létezik, az a magányos farkas, aki mindig egyedül végzi a munkáját, így ő nem fog szerepelni a többjátékos részben. Ezért aztán olyan speciális egységekhez lehet majd szerencsénk a multiplayer módban, akiket csak akkor vet be a Nemzetbiztonsági Hivatal, ha már egy ember nem elegendő a probléma megoldására.

Ez a magányos farkas harcmodor hogyan fog megvalósulni a multiplayer részben?
- A Splinter Cell az év egyik legjobban sikerült single player programja lett, köszönhetően a Sam Fisher körül bonyolódó történetnek, melyben a magányos hős a hi-tech cuccok és saját leleményességének segítségével végül megmenti világunkat. Egy hasonló kaliberű multiplayer program megalkotása bizony igen kemény diónak ígérkezik számunkra, hiszen a játékmenet és történet szempontjából is hűek szerettünk volna maradni az eredeti játék által képviselt színvonalhoz. A fények és árnyékok továbbra is tökéletesen passzolnak a remek hangulathoz, valamint minden egyes mozdulat gyakorlati kivitelezésének is nagy jelentősége lehet, nem beszélve a csúcstechnológiát felvonultató felszerelésekről. Igyekszünk tehát az előző részben megismert egyjátékos mód atmoszféráját maximális mértékben átültetni egy mulitplayer orientált programba.

Hogyan kapcsolódik majd a játék története az előző részhez?
- Az eredeti játék a Third Echelon első akcióit mutatta be, így a Pandora Tomorrow-ban a későbbi eseményeket, küldetéseket ismerhetjük majd meg. A történetről pedig ugyanaz a J.T. Petty fog gondoskodni, aki a Splinter Cell sztorijáért is felelős, így aztán biztosra vehető, hogy izgalmakban ezúttal sem lesz hiány!

Merre vezetnek Sam kalandjai ezúttal?
- Jó néhány új helyszín szerepel a játékban a világ különböző pontjairól. A küldetések kevésbé lesznek lineárisak, s akadnak majd olyan missziók is, ahol például Sam barátunknak napközben egy zsúfolt utcán kell tevékenykednie anélkül, hogy a járókelők leleplezné őt. Nem lesz egyszerű az biztos!

Számíthatunk új fegyverekre és felszerelésekre?
- A különféle felszerelések továbbra is fontos szerepet fognak játszani. A régi kedvencek mellett olyan hasznos újdonságok is bekerülnek majd a játékba, mint a PS2-es verzióban használt távcső. Tehát nem lesz hiány új felszerelésekben, de ezekről még igen korai lenne beszélni.



Az éjjellátó, valamint infraszemüveg nagy dobás volt a látvány és a játékmenet terén is. Hasonló izgalmas dolgokra számíthatunk ezúttal is?
- Az említett dolgok szinte a sorozat stílusjegyeivé váltak és a játékosoknak is nagyon bejött, ezért aztán igyekszünk még látványosabb elemeket produkálni vizualitás terén, azonban ezek részletei szigorúan titkosak. A kulcsszó itt a realizmus minden áron, hiszen egy olyan játékot szerettünk volna megalkotni, amely hű képet ad a közeljövőről.

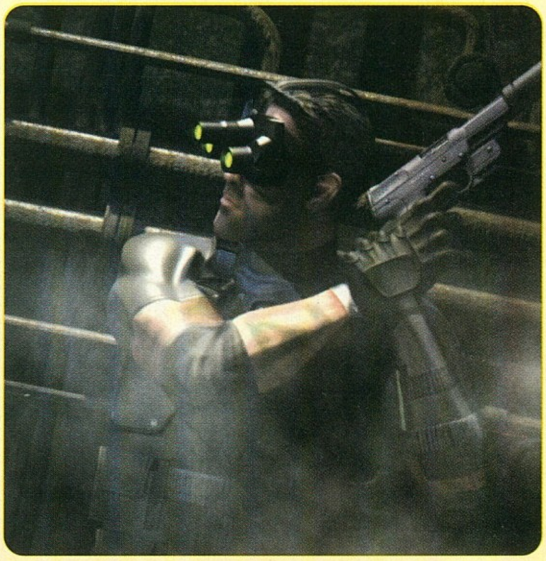
Technikailag hasonló lesz az első részhez a Pandora Tomorrow, vagy esetleg az engine terén is várhatóak fejlesztések?
- A multiplayer mód és a játékmenetbeli újítások miatt eszközöltünk néhány változást a motorban, melyek csak előnyére válnak az új résznek

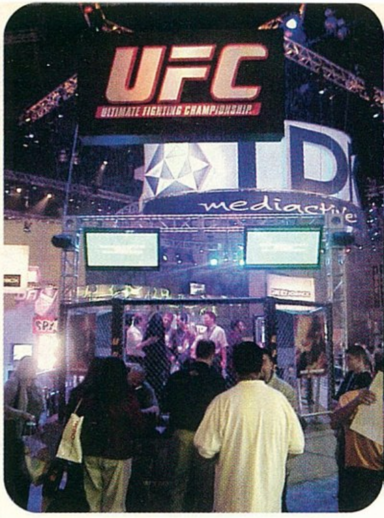
Új mozgások, támadásmódok?
- Új lopakodó mozgásokat mindenképpen szeretnénk bemutatni, de előtte még meg kell vitatnunk a stábbal, hogy melyeket lehetne realisztikusan kivitelezni, csakúgy, mint tettük azt az eredeti játék fejlesztésekor. A hangsúly azon van, hogy egy-egy ilyen mozgás, vagy támadás hogyan hatna a játékmenetre, hiszen a magas fokú realizmus mellett az élvezhető játékélmény is roppant fontos szempont számunkra.

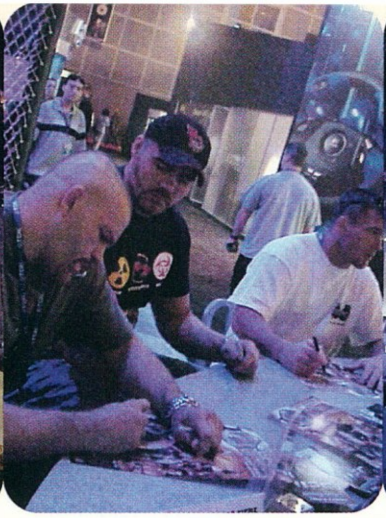
Az Xbox verzió is ugyanolyan lesz? A PS2-es SC új átvezetői animációi például sokkal jobb minőséget képviseltek.
- A PS2-es verzió animációival mi is nagyon meg voltunk elégedve, ezért aztán ezt a minőséget szeretnénk a többi portra is átültetni, továbbá remek zenei betétek licencelésén is rajta vagyunk.

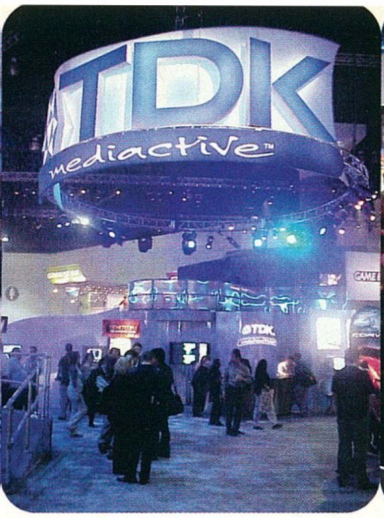
Sam lesz az egyetlen irányítható karakter?
- Mivel Sam Fisher mindig egyedül dolgozik ezért az egyjátékos módban evidens, hogy végig kedvenc magányos hősünkkel tevékenykedhetünk. Multiplayer módban pedig amint mondottam új egységeket ismerhetünk majd meg.

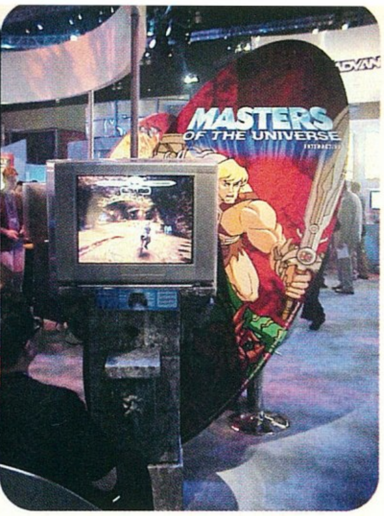
Lesznek Sam-nek vetélytársai?
- Nem, mivel a Sam féle fickók mindig ugyanazon az oldalon állnak Azonban az, hogy mindig egyedül viszik véghez terveiket még nem jelenti azt, hogy együttműködnének, esetleg együtt dolgozzanak. A céljuk viszont közös: az emberi szabadság védelme.













CONAN



CORVETTE



CORVETTE



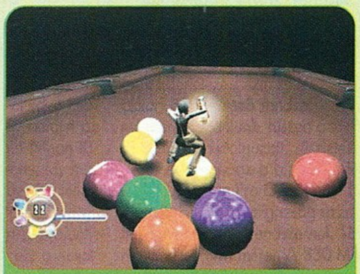
DINOTOPIA: THE SUNSTONE ODYSSEY

TDK

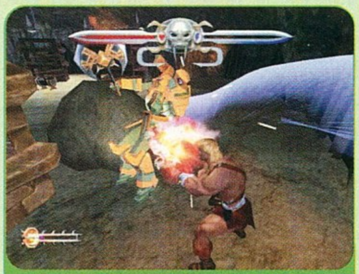
A TDK kínálata bőséges volt, bár néha a mennyiség mint ha a minőség rovására ment volna. Tipikus példája ennek az Xbox exkluzív **Conan**. A téma hálás, de a szlovák fejlesztők (a frissen megjelent pécés Chasert jegyző *Caludron*-ról van szó) a látottak alapján nem tudták kihasználni a benne rejlő potenciált. Butácska 3rd person akciójátéknak tűnt a dolog, ahol semmi más dolgunk nincs, mint a hullámokban ránk törő ellenfeleket Conan hatalmas kétkezes kardjával lekaszabolni. A grafika átlagos, a kamerakezelés pedig kifejezetten gyenge volt – virtuális operatőrünk hajlamos volt olyan helyekre beszorulni, ahonnan mindent lehetett csinálni, csak a dühös barbárt irányítani nem. Talán ezért nincs még pontos megjelenési időpont kitűzve: ennek a játéknak sokat kell még fortyognia Cauldronék boszorkánykonyhájában, hogy fel tudjon nőni a klasszikus téma támasztotta elvárásokhoz. A **Corvette** viszont elég jónak néz ki: a TDK nagyjából egy éve vásárolta meg a Chevrolet licencet, és az E3 előtt nem sokkal jelentették be, hogy Corvette (munka)címen multiplatform játékot fejlesztenek belőle. A nagygepes verziókat a *Steel Monkeys* készíti: a játék több mint 50 különböző Corvette típust szerepeltet, a legelső modellektől a prototípusokig. A verseny ugyan külön pályákon zajlik, de az összes lokáció a Chicagóból Los Angelesbe tartó híres Route 66 köré van felfűzve. A játék elején karakter választhatunk (hat emberke áll majd rendelkezésünkre), ezek eltérő vezetési skillekel fognak rendelkezni. A multiplayer opciók közül egyelőre csak a két személyes head to head verseny került nyilvánosságra, melyet osztott képernyőn játszhatunk majd. A GBA verziót a *Visual Impact Productions* fejleszti: itt tizennégy Corvette áll rendelkezésre, és egyszerre tíz ellenfelet kell majd a hátunk mögé utasítanunk. A versenyeket sorban nyerve bonusz cuccokat és nyolc új pályát nyithatunk majd meg (a pályák egytől-egyik az Államokban található helyszínek alapján készültek). Várható megjelenés: 2003 augusztus első fele. Az Xbox-ot és Gamecube-ot becélzó **Dinotopia: The Sunstone Odyssey**-ról igen keveset tudni: a sikeres könyvek/filmsorozat alapján (a Dinotopia világában békésen élnek egymás mellett az emberek és az intelligens dinoszauruszok) a *Vicious Cycle* hegeszt huszonnégy pályás akció-kaland-puzzle játékot. A felfedezés/kalandozás mellett erősen az akción lesz a hangsúly: tizenhat féle ellenféllel küzdhetünk meg, köztük olyan rémségekkel, mint a mocsárból előmászó mutáns szörny, vagy a gonosz harci robotok. (Milyen eredeti ötletek, ugye? :-) Megjelenés 2003 július végén. A The Haunted Mansion filmfeldolgozás, a Disney ősszel bemutatásra kerülő kísértetes filmjének (nyugalom, semmi horror, gyerkőcökre van optimalizálva a dolog) alapján. A bemutatott verzió nem mutatott sokat (egy ifjonccal szaladgálhattunk a kísértetkastélyban), mi éppen léptünk volna tovább, amikor végre jött valami eredeti: egy szellem ellen kellett biliárdozni, sajátosan átrendezett szabályok szerint. Először is lekicsinyítettek minket, felkerültünk asz asztalra, aztán a kísértet pajtás elkezdte lőni a fehér labdát, nekünk pedig a színes golyókat kellett úgy beállítani, hogy azok lyukba guruljanak – ha elvétettük, a labda jól kupán csapott. Ha ezek az elemek lesznek többségben és nem a teljesen szokványos mászkálás/ugrálás, akkor akár még nagyon jó kis játék is kerekedhet belőle. A film premierjével párhuzamosan (októberben) debütál, Xbox-on, PS2-őn, Gamecube-on és GBA-n. A *Masters of the Universe* széria sem ússza meg, hogy játékot hegesszenek belőle: a TDK Interactive által gyártott, és a Savage Entertainment által fejlesztett inkarnáció azonban kivételesen nem közvetlenül a képregényen, hanem a manapság futó rajzfilmsorozaton alapul. A játékban a Masters-univerzum összes jelentősebb szereplője felbukkan, hogy 34 akció dús pályán keresztül boldogítsa a sorozat rajongóit. Ha a grafikájával nem is, de szép hosszú címével – **Masters of the Universe He-Man: Defender of Grayskull** – mindenképpen kiemelkedik az anyag az átlagból. A megjelenés 2003 utolsó negyedévében esedékes, PS2-re, Xbox-ra és Gamecube-ra. A *Starbreeze* (Enclave) következő játéka a **Knights of the Temple** lesz – a project korábban Templar néven futott (az eredeti címet nyilvánvalóan az európai történelemben kevésbé járatos amerikai közönség kedvéért változtatták meg :-) A svéd fiúk a jelek szerint nem nagyon kívánnak eltávolodni az Enclave ütős-szúrós-varázsolgatós világától: itt ugyanez lesz a feladatunk, csak éppen egy holtából feltámasztott templomos lovaggal a főszerepben. Abszolút multiplatform megjelenésre számíthatunk valamikor 2004-ben: a játék PC-re, PS2-re Xbox-ra és Gamecube-ra egyaránt készül. Mivel a játék még NAGYON kezdeti állapotban leledzik, nem sokat mutattak belőle – az első képek egy igen hangulatos, az Enclave amúgy sem ronda vizuális világát überelő játékot sejtettek. Még kevesebbet tudni a TDK új akció-kalandjáról, a **Scaler: The Shape Shifting Chameleon**ról. Az ígéretek szerint egy poénokkal jócskán meglocsolt játékot kapunk, melyben a főszereplő Scaler (ő lenne a címben is szereplő alakváltoztató kaméleon) fel tudja venni a legyőzött ellenfelek alakját és azok képességeit. Eddig négy darab képet adtak ki belőle: a grafika szép színes cel-shaded, a játék vizuális világa minket valamiért a Spyro-szériára emlékeztetett (pedig a két játéknak köze sincs egymáshoz, a Scalert az *A2M* fejleszti). A megjelenés nagyon messze van még (2004 vége), viszont jön PS2-re, Xbox-ra és GC-re egyaránt. A **Spy vs. Spy** sem mostanában fog megjelenni: a klasszikus Commodore 64-es játék felújított verziója a harmadik dimenzióba teleportálja az egymás durva megszívatására törekvő kémeket. A korábbi két karakter (fekete és fehér kém) mellett kapunk újabb két szereplőt (szürke és mech kém – az utóbbi igen izgalmasan hangzik), akikkel 12 pályán keseríthetjük meg egymás életét, akár a négy játékost támogató multiplayer móduszban is. (Aki még soha nem hallott volna a dologról: csapdákat kell állítanunk az ellenséges kémeknek – a játék ötvözi az akció a puzzle és a stratégiai elemeket, és marha nagy mókának számított a maga idejében.) 2004 tavaszán debütál majd, kizárólag Playstation 2-őn. A **Star Trek: Shattered Universe** egy nagyon régi projekt: eredetileg 2001-ben kellett volna megjelennie, de a kiadóváltások és a Trek-franchise jogainak vándorlása miatt csak most sikerült befejezni. Akció dús űrhajós lövöldéről van szó, mely nem sokkal a *Star Trek VI: The Undiscovered Country* eseményei után játszódik. A Sulu kapitány által parancsnokolt USS Excelsior mellé rendelt kis támogató űrhajók egyikének pilótáját alakítjuk – a hajó egy alternatív univerzumba kerül át, és többek között nekünk kell majd gondoskodnunk arról, hogy épségben visszajusson oda, ahonnan elindult. Összesen tizenkilenc misszión át bizonyíthatjuk, hogy mi vagyunk a legjobb pilóták széles e galaxisban, a küldetések közt pedig a tévé széria legendás szereplőivel is dumcsizhatunk majd. Megjelenés idén ősszel, Playstation 2-re és Xbox-ra.



DINOTOPIA: THE SUNSTONE ODYSSEY



THE HAUNTED MANSION



MASTERS OF THE UNIVERSE HE-MAN: DEFENDER OF GRAYSKULL



MASTERS OF THE UNIVERSE HE-MAN: DEFENDER OF GRAYSKULL



KNIGHTS OF THE TEMPLE



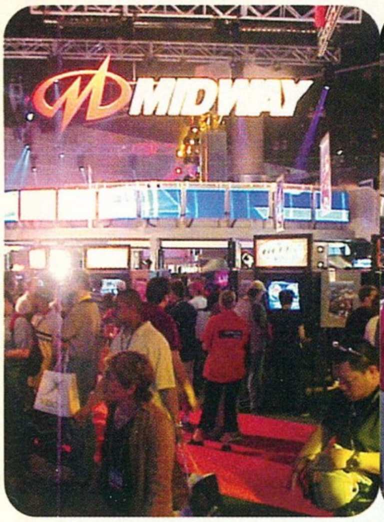
SCALER: THE SHAPE SHIFTING CHAMELEON



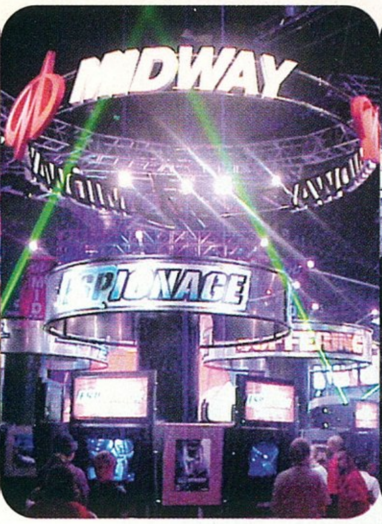
SPY VS SPY



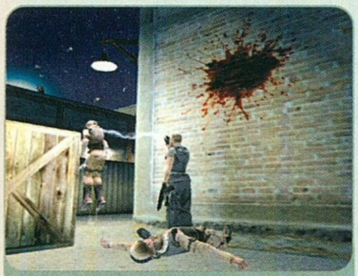
STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE



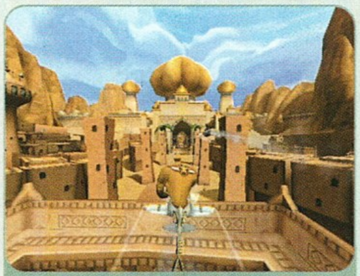







ESPIONGE


ESPIONGE


FREAKY FLYERS


SUPER DUPER SUMOS

MIDWAY

A *Midway* standján elsőként az **ESPionge** keltette fel a figyelmünket – leginkább azért, mert távolról nagyon hasonlított a Metal Gearekre. A gyors kipróbálás bebizonyította, hogy EZ nem Metal Gear klón, inkább egy felpiszkált kommandós akciójáték – annak viszont egyáltalán nem rossz. Héroszunk egy titokban munkálkodó amerikai terrorista-elhárító ügynök lesz, aki a szuperkatonákat (gonosz szuperkatonákat :-) előállító, magát The Movementnek nevező szervezet ellen küzd. A bejárható pályák (ezekből nyolc lesz) marha nagyok, és abszolút nem lineárisak, gyakorlatilag arra mászkálunk rajtuk, amerre úri kedvünk jónak tartja. A játékmenet jól ötvözi a lopakodást és az akciót (ezt mondjuk még fél tucat hasonló játék elmondhatta magáról az idei E3-on), az igazi csavar a pszichonikus erők alkalmazása. Bizony, hősünk ilyen tulajdonságokkal is rendelkezik: a telekinézis segítségével tárgyakat tud felemelni; a pirokinézissel tüzeket közül választhatunk, aztán megnyithatunk még vagy húszat), változatos pályák (havas hegyvidék, sivatag, Erdély sötét erdői (!!!), vagy Chicago belvárosa), és az elmaradhatatlan, verseny közben felszedhető power-upok, melyekkel az ellenfeleinket tudjuk jól megszívatni. A Midwaynél érezhették, hogy ez így elég sovány lesz, így a tizenhárom fő karakter mindegyiknek külön történetet dolgoztak ki (a bajnokság során CGI-animok gördítik tovább a sztorit), és minijátékokkal (sivatagi erőd megvédése a kalózoktól, utazás az emberi testben) is alaposan megszórták a játékot. A Freaky Flyers belsős Midway fejlesztés mindhárom platformra (PS2, Xbox, GC) – augusztusban kezdhetjük meg a légtér meghódítását. Ha már úgy is az ifjoncoknak szóló játékoknál tartunk, vegyük szemügyre röviden a cég GBA-s kínálatát. Az **Ozzy & Drix** teljesen átlagos platformjátéknak tűnt (a címben szereplő két karaktert irányítjuk benne), kifejezetten a fiatalabb korosztály számára hangszerelve. Tanult kollégáink szerint az egész egy népszerű képregényen alapszik – biztos igazuk rossznak, a novemberi megjelenés után valószínűleg majd alaposan a körmére nézünk a kis aranyosnak. A **Static Shock** egy Warner Bros rajzfilmsorozat játékfeldolgozása: nem akarunk hülyeséget írni róla (soha nem láttuk a sorozatot, de szerintem ti se), maradjunk abban, hogy egy köpenyes figurával kell ugrálnunk is ellenfeleket felpofoznunk benne. A grafika alapján újabb „majd a szülők megveszik a kölköknek karácsonyra" játékról van szó – ezt támasztja alá az is, hogy közvetlenül az ünnepek előtt fog kijönni. A **Mortal Kombat: Tournament Edition** (még mindig GBA!) újabb rókabőr a Midway talán legnépszerűbb franchiseáról. Az új handheld MK két újdonságot nyújt: a tag-team battle lehetőségét (kétfős csapatok harca, ugye), és a linklehető multiplayert. Ez utóbbi egyébként egy újabb opcióval is meg lett fejelve: a meccsek előtt fogadásokat köthetünk (megfelelő számú MK valutát, azaz koint dobva be a közösbe), aztán a nyert meccs után jó begyűjthetjük az ellenfél által felajánlott pénzösszeget (a koinokkal később bonuszokat lehet pótolni. Lesz itt minden, mi szemnek, szájnak, szadista elmének ingere: 3 hatalmas város (Lava Falls, Blister Canyon és Paradise City), poszt-apokaliptikus környezet, 30 féle alkatrésszel fejleszthető járművek, a reputációnktól függően felvehető missziók (összesen harminc küldetésben tehetjük próbára magunkat és a járművünket), és persze brutalitás, felsőfokon. Mad Max keveredik a Carmagedonnal és a Twisted Metallal: az eredmény egész pofásnak tűnik, a négy játékost támogató multiplayer pedig már csak hab a tortán. A **Spy Hunter 2** apropóját a most készülő mozifilm adja, állítólag a film történéseit fogja követni (pletykált főszereplő: The Rock). A látottak alapján a második rész a kötelező (esetünkben nem túl jelentős) grafikai finomhangoláson kívül nem sokat fejlődött az első részhez képest: még mindig egy alaposan felfegyverzett szuperautóval kell missziókat végrehajtanunk. A film csak jövőre jön, a játék viszont már idén év végén, az összes lehetséges platformra. A **The Suffering** a Midway próbálkozása a túlélő horrorok műfajában: a bör-


JUSTICE LEAUGE: DARK REFLECTIONS


STATIC SHOCK



MORTAL KOMBAT: TOURNAMENT EDITION

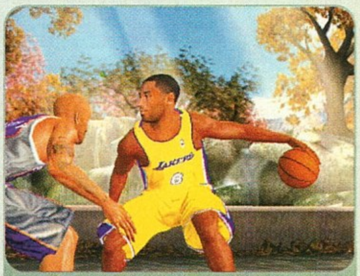

NARC

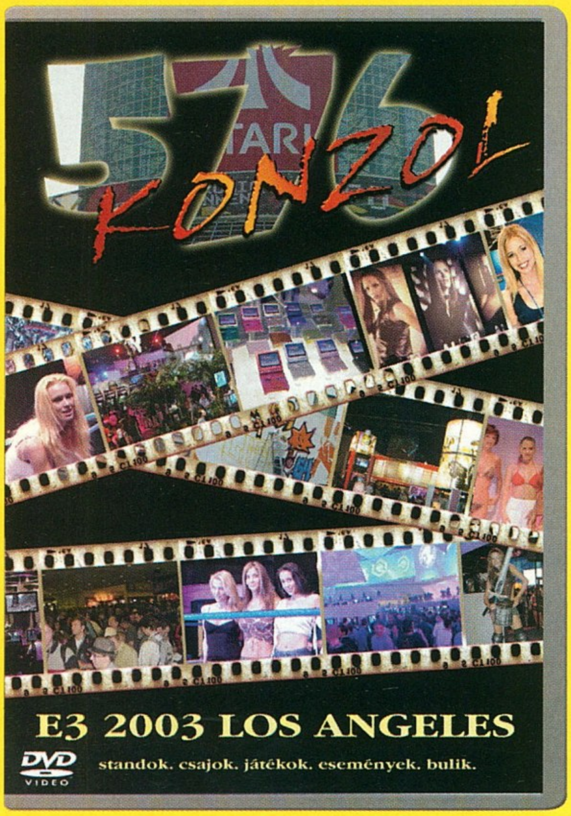
gyújt/befolyásolja azok terjedését; az agykontrollal az ellenfeleket irányítja; a távolbalátással (aki jobban le tudja fordítani a remote viewingot, az vendégem egy sörre :-) átlát a falakon; az energia szipkázással pszi-energiát szólít magába az ellenfelekből; az aura látással pedig felfedezi a csupasz szem számára láthatatlan dolgokat. A pszi-hókoszpókusz ellenére az ESPionage nem sci-fi, a környezetből és a fegyverekből ítélve napjainkban játszódik. Az összes jelenleg futó platformra megjelenik, méghozzá 2003 októberében. Lépjünk egy jó nagyot a stílusok között: a **Freaky Flyers** akkora *Diddy Kong Racing* klón, mint ide Lacháza (és Lacháza innen NAGYON messze van). Oké, csak felében-harmadában hasonlít a Rare klasszikusára: ott autókázhattunk, motorcsónakozhattunk és repülőzhettünk – itt meg kizárólag a levegőben fogunk közlekedni. A lényeg ettől függetlenül maradt változatlan: jópofa karakterek (kezdetben tizenhárom van, zsengébb korú olvasóinknak talán ismerős a dolog (mert hogy nekünk nem volta az). Megjelenés: november közepén. A **Super Duper Sumos** szintén a gyerkőcöket célozza be: három szumóbirkózó közül választva kell elpüfölnünk gonoszékat a balról-jobbra scrollozó pályákon. Aranyos játék, a főszereplők kinézete rajzfilmszerű, az animáció meg jópofa – valószínűleg mi ezzel sem fogjuk tönkrejátszani magunkat, de a megcélzott rétegnek bejövős lehet. Megjelenés: 2003 ősz. A **Justice Leauge: Dark Reflections** szintén képregény feldolgozás, de ennek az alapjait kivételesen mi is ismertük (ebből látszik, hogy durván öregszünk :-) Az Igazság Liga teljes legénysége felvonul a játékban (a bemutatott verzióban a jó öreg Batmannel lehetett nyomulni), hogy egy izometrikus nézetből játszódó akciójáték keretében sokadszor is megmentse a világot. A pofozkodáson kívül mindegyik hős bevetheti a rá jellemző speciális tulajdonságokat is. Nem tűnt megnyitni – de azt már láttuk a Deadly Alliance-ben is). Nagy általánosságban nem nézett ki rosszul az MK: TE, bár Stinger kolléga (aki elég nagy Mortal-rajongó) erősen húzta a száját az előzetes videók láttán... Vissza az „asztali" gépekhez: a **NARC** a drogkartellek barátságtalan világába kalauzol el minket. Standard 3rd person akciójátékra tessék számítani: két karaktert irányíthatunk felváltva, akik a K.R.A.K. kódnevű kábítószerkartell fejét Mr. Biget (semmi köze a mi Japánban tanuló tudósítónkhoz :-) üldözik keresztül a fél világon. Az akció abszolút nincs elaprózva: a standard gépfegyvereken kívül gránát és rakétavetőket, sőt, lángszórót is bevethetünk a bűnöző bácsik ellen. Ezzel nem mostanában fogunk játszani: 2004 tavaszára/nyarára datálják, multiplatform megjelenésként. Nagyon hiányzott az utóbbi időben valami jó kis oldskool autós mészárlás a konzolista kínálatból – a Playstation 2-őt becélzó **RoadKill** ezt a hiányt szeretné tönbe zárt Torque-ot irányítva kell lemészárolnunk a létesítményt megostromló démoni erőket, tíz brutális fegyver felhasználásával. A Suffering valami kegyetlenül brutális: régen láttunk ennyi vért és kitépett belet egy játékban (Dae kolléga imádni fogja :-) A történetbe vastagon keveredik a misztikum is: nem csak a börtönt betámadó erők érkeznek a túlvilágról, hanem főhősünk is át tud alakulni démonná – ilyenkor természetesen tripla erővel szecskázza a támadókat. Érdekesség, hogy a játékban felbukkanó rémek jó részét a filmes speciális effektus veterán, Stan Winston tervezte. A jövő év elején várható, PS2-re, Xbox-ra és Gamecube-ra. Kint voltak még a Midway sport szériáinak legújabb darabjai is: az **NHL Hitz Pro**, az **NBA Ballers** és az extrém motorcrossos **Freestyle MetalX** (jó szokásunkhoz híven) koponyánként tíz másodpercet kapott tőlünk – inkább visszamentünk még egyszer megnézni a sötét-vérengzős *The Suffering* trailert... ;)


ROADKILL


THE SUFFERING


FREESTYLE METALX


NBA BALLERS



A DVD ára 999,- Ft

AZ 576 PICTURES BEMUTATJA
E3 2003 LOS ANGELES DVD

Ízelítő a több mint másfél órás dokumentumfilm tartalmából:

- A Nintendo stand legizgalmasabb játékai
- DOA3 fürdőruha divatbemutató
- A Sony stand és környéke
- Gran Turismo 4 és Final Fantasy XI játékrészletek
- Metal Gear Solid 3 - 12 perces előzetes!
- Az Eidos ring lányai - egészen közelről!
- Az Xbox stand rejtelmei
- + megmutatjuk a show összes fontosabb játékát!

Extrák:

- 50 kép a legszebb hostess csajokról
- 200 fotó a kiállításról
- Teljes összevont Konzol tartalomjegyzék

MEGRENDELÉS:

A DVD-t telefonon (369-26-86), levélben (Comgame 576 Kft. 1329 Budapest, Pf.: 24) és on-line (www.576.hu) rendelheted meg. Megrendelésed rögzítjük, a DVD elkészülte után pedig értesítünk. A DVD árát (999,-) ezután rózsaszín postautalványon kell feladnod címünkre. A postaköltséget ebben az esetben mi álljuk!

Utánvétes rendelés esetén a postaköltség +1000,- Ft!



576 KONZOL SMS KVÍZ NYEREMÉNYJÁTÉK

Ha részt akarsz venni a NOKIA, a BRAVOTEL és az 576 közös, többlépcsős SMS játékában, először a következő kérdésre kell helyesen válaszolnod:

Mi az alcíme a legújabb Tomb Raider játéknak?

A Angel of Darkness
B Angel of Hell
C Angel of Charlie

Küldd el SMS-ben a KN kódot, majd egy szóközt követően a helyes válasz betűjelét a 1792-es számra (pl.: KN_B).

Nyerési esélyedet tovább növelheted, ha a játék során minél több helyes választ küldesz be!

Főnyeremény: egy Java játékok futtatására alkalmas Nokia 3410 mobiltelefon.

További nyeremények: három darab PS2 DVD játék.

Az SMS ára 240Ft+ÁFA   Ügyfélszolgálat száma: 06-1-422-3490

Júniusi nyertesek

A Nokia 3510i telefont Krichenbaun Antal budapesti játékosunk nyerte. Gratulálunk!

Nyertesek (kvíz):

Barna Péter - Hódmezővásárhely
Nagy Balázs Sándor - Debrecen
Fricz Imre - Budapest

Nyertesek (logo letöltés):

Fábián József - Mátészalka
Benkő Dániel - Budapest
Csizik Zoltán - Győr

JÁTÉKOK ÉS MOBILTELEFONOK
A JÁTÉKOS NOKIÁK

MOZGÁSBAN A JÁTÉKOK VILÁGA

Változik a világ. Hat-hét éve még elképzelhetetlen volt, hogy egy elsősorban a kommunikációt szolgáló mobil eszköz a beszélgetés lehetőségén kívül más is kínáljon. A mobil kommunikációt sokan a gazdag, és mindent újdonságot kritika nélkül bekajáló ifjoncok szórakozásának tartották – hisz ki az a bolond, aki hajlandó méregdrága mobil percdíjakon beszélni az „olcsó" vezetékes megoldás helyett? Aztán a készülékek olcsóbbak lettek, bejött az SMS, a mérsékelt(ebb) percdíjak, a mobiltelefonok általánosságban elfogadottá váltak. Használtuk beszélgetésre, szöveges üzeneteket küldtünk vele és...nagyjából ennyi, az átlagfelhasználó erre a két dologra használta (és használja ma is) a telefonját. Pedig elvileg játszani is lehet rajtuk: a Snake a mai napig nagy népszerűségnek örvend a vonatokon vagy metrón – mi persze nem ilyen játékokra gondoltunk elsősorban. A forradalom most kezdődik ezen a téren: nyakunkon az N-Gage, plusz legalább még két cég dolgozik jelenleg a mobiltelefont a handheld játékkonzollal összepárosító szerkentyűn. Hiba lenne azonban kizárólag a high-end megoldásokban gondolkodni: a színes kijelzős mobilok elterjedése (aki holnap szeretne mobilt vásárolni, és benéz valamelyik szolgáltató üzletébe, már nem nagyon talál fekete-fehér telefont – a kínálat radikálisan megváltozott az utóbbi fél évben) minőségi ugrást jelentett mind a hozzáférhető játékok számában, mind azok minőségében. Ezek a telefonok ugyanis már képesek Java alkalmazásokat futtatni – azaz a korábbinál sokkal szebb és bonyolultabb játékokat próbálhatunk ki rajtuk. Ezért döntöttünk úgy, hogy vetünk egy pillantást a „következő generációs" játékokkal megbirkózó mobilokra, és közelebbről bevizsgálunk néhány játékot is. Három készüléket választottunk ki a bőséges kínálatból: a Nokia 3510i, 3650-es és 7650-es modelljeit vetettük alá alapos tesztelésnek – egy játékos szemével.



NOKIA 3510i

Kezdjük a legolcsóbb (így valószínűleg a legtöbb ember számára elérhető) készülékkel, a Nokia 3510i-vel. A 3510i-re elég egy pillantást vetni, hogy kiderüljön: őkelmét bizony igazi „néptelefonnak" szánták. Dizájnjában nagyon hasonlít a még manapság is nagyon népszerű Nokia 3310-esre (ami a fiatalabb korosztály leginkább preferált telefonja volt a megjelenésekor), távolról, kikapcsolt állapotban simán össze lehet téveszteni azzal. Közelebbről megnézve persze látszik a különbség: Nokiáék dobták a 3310-es „egygombos" hívásokezdeményezését/fogadását és visszahozták a kétgombos bontást. Üdvözlendő változás: az egygombos megoldás szerintünk kényszerű egyszerűsítés - és felesleges áldozat – volt a könnyű kezelhetőség oltárán, kizárt viszont néhány fontos kényelmi funkciót. A gombok nagyobbak lettek és finomabban reagálnak – ez mindenképpen pozitív (különösen akkor, ha játszunk rajta, de erről majd később). A készülék kifejezetten könnyű (106 gramm) és elődjéhez hasonlóan jól simul a kézbe. A legnagyobb változást a színes kijelző (felbontás: 96*65 pixel) jelenti. Mivel a képernyő mérete nem változott, ne számítsunk borotvaéles, nagyfelbontású képre – a látvány ennek ellenére határozottan kellemes a szemnek, mind a menüben való bóklászáskor, mind játék közben. A 3510i-hez lithium-ion aksi jár, ami 150-270 perc beszélgetési, és 240 óra készenléti időt tesz lehetővé (az aksit teljesen 3-3.5 óra alatt lehet feltölteni). Szolgáltatások terén a Nokia 3510i tudja mindazt, amit ma egy (nem csúcskategóriás) telefontól elvár az ember: MMS küldés és fogadás (max. 5db MMS / 1MMS max.30Kb – a komolyabb telefonok által készített nagyfelbontású képeket értelemszerűen nem tudja megjeleníteni, már méretüknél fogva sem), polifónikus (többszólamú) csengőhangok (megjegyzés: a kis készülék még kisebb hangszórója meglepően jó minőségben adja vissza a zenéket, ebben a tekintetben abszolút nincs lemaradva a kétszer-háromszor annyiba kóstáló nagytestvérekkel szemben), az SMS-ek tárolására szolgáló memória mérete korrekt (max. 50 szöveges vagy 10 kép/összefűzött SMS), de a telefon netes képességei is teljesen kielégítők (WAP 1.2.1, GPRS / GPRS Multislot Class 4 adatátvitel). Lássuk a játéklehetőségeket: legnagyobb meglepetésünkre a Nokia 3510i ezen a téren NAGYON jól teljesített, sokkal jobban, mint ahogy azt vártuk! A megnövelt méretű gombokat kényelmes nyomkodni, nem kell az ujjunk hegyével bökdösni, nyugodtan rá lehet fektetni a kezet a kezelőfelületre, még a négy irányt használó játékoknál sem nyúl félre az ember. A kis képernyőn megjelenő kép persze kevésbé látványos, mit a másik alább bemutatásra kerülő két, jóval nagyobb kijelzővel rendelkező telefon esetében, de a célnak tökéletesen megfelel, abszolút követhető rajta még a gyorsabb akció is – nincs elmosódás vagy zavaró vibrálás. Összefoglalva: a Nokia 3510i egy nagyon jó kis telefon, minden esélye megvan rá, hogy az elkövetkezendő 1-2 év egyik legnépszerűbb mobil-játék készüléke legyen, és sikeresen váltsa a korábbi generációt a saját árkategóriájában.



NOKIA 3650

A Nokia 3650 az új felső kategória jeles képviselője – mind árában, mind szolgáltatásaiban. Ez a készülék valószínűleg mindenkinek ismerős lesz, ha máshonnan nem, hát a tévéreklámokból (mostanság talán ezt a telefont nyomják legjobban hirdetések terén). A 3650-es dizájnja formabontó, leginkább egy PDA-re hasonlít, legjobb emlékeink szerint még senki nem próbálkozott kör alakban elrendezett billentyűzettel egy mobiltelefonnál. Nos, a Nokia megtette, a vásárlóközönség pedig vegyesen reagált. Egyesek szerint nincs jobb dolog az új kialakítású gombokkal, mások szerint pedig úgy hülyeség az egész, ahogy van – a megszokott elrendezéshez szokott ujjak csak hosszas gyakorlás után találják meg a megfelelő gombokat – különösen SMS-ek bepötyögésénél lehet zavaró dolog. Újdonság a középen elhelyezett kör alakú, négy irányú navigációs gomb – ennek implementálása jó ötlet volt a tervezők részéről (a normál gombokkal elég nehéz lenne navigálni az ikonokat bőségesen felvonultató menüben), az egyetlen probléma az, hogy a navigációs gomb elég kicsi, így tipikusan egy ujjas használatra kárhoztatja a használóját. A készülék jóval nagyobb, mint egy megszokott mobil, de nem akkora, hogy problémát jelentene a cipelése: akár nadrágzsebbe is be lehet erőltetni, de egy dzseki/zakó belső zsebében mindenképpen elfér. Súlya 130 g, alig valamivel több, mint a másik ablakban tárgyalt 3510-es kistestvéré. A 3650-es színes kijelzője szép nagy (felbontás: 176*208 képpont, 4096 színnel), és nagyon barátságos, ergonómikus képet ad ki magából. A szolgáltatások listája bőséges: MMS (szöveg, kép, animáció, videó, zene) küldés, fogadás; dinamikus készülék-memória (3.6 MB); többszólamú csengőhangok; e-mail küldés és fogadás, a készenléti idő max. 200 óra, ebből maximum 4 óra lehet a beszélgetési idő (természetesen itt is lithium-ion aksi van, ezt két óra alatt lehet teljesen feltölteni); WAP és GPRS támogatás, Symbian operációs rendszer, J2ME alkalmazások futtatása, és egy igen hasznos „tennivaló" lista kényezteti a leendő 3650-tulajokat. A nagy plusz (és az árat jól megdobó tényező :-) persze a beépített kamera, ezzel nem csak fotókat (maximum 640*480-as felbontás – ez azért már elég korrekt, nyugodtan el lehet felejteni a mobiltelefonok által korábban készített rossz minőségű képeket), hanem rövid, kábé tíz másodperces videókat is felvehetünk. A viszonylag nagy memóriának hála a telefon digitális diktafonként is szolgál – nem ezzel fogunk órányi beszédeket rögzíteni, de apróságok megőrzésére kitűnően alkalmas. A fotó/videó funkciót egészíti ki szoftveresen a beépített RealOne Player (médianézegető). A 3650-es ráadásul az infrás kommunikáción kívül a BlueTooth-os adatátvitelre is fel van készítve – szóval tud mindent, mi szemnek-szájnak ingere. Játék tekintetében is jól teljesít, bár nála már akadtak apróbb problémák. A nagyfelbontású képernyő által nyújtott látvány büntet, de a sajátos gombkiosztás már megbosszulja magát játék közben. Az irányítást általában a középső navigációs gombbal végezzük, amit NAGYON nehéz egy ujjal nyomkodni, így csak azok a lassabb játékok kontrolálhatók igazán jól, amik a jobbra-balra irányt használják. A finomabb női kéz bizonyára jobban elboldogul vele, de a mi nagy mancsaink elég esetlenül tapodtak a kis kör alakú gombon. A Nokia 3650 ennek ellenére egy nagyon jól eltalált telefon, dögös dizájnal (és valljuk be, hogy a kinézet elég sokat nyom a latban egy új mobil vásárlásánál :-)



NOKIA 7650



Jöjjön a csúcsragadozó: a Nokia 7650 szép, nagy és drága. Ha a 3650-esnél a PDA-ékhez való hasonlóságról beszéltünk, akkor a 7650-es már egyenesen rokona a digitális személyi asszisztenseknek, csak a fényceruza hiányzik mellőle. A készülék magas árába belefért, hogy a kezelőfelület szét/vissza csúsztatható legyen – alap állapotban a telefon hátsó traktusába simul bele, de roppant egyszerűen kihúzható. A mozdulat nem csak egyszerű, hanem rendkívül cool is: bejövő híváskor az ember mosolyogva csattintja szét a telefonját (a Mátrix óta szerintem mindenki odavan ezért a kattanásért :-) A külső kialakítás tehát jeles (oké: nem nagyon lehet ronda Nokia telefont találni, a jelenlegi kínálatból talán csak a búvárfelszerelésre emlékeztető 5100-as osztja meg a közvéleményt ilyen tekintetben), a kezelhetőséggel viszont már akadnak apróbb problémák: a bekapcsoló gomb kicsi, gyakorlatilag csak a körmünkkel lehet benyomni, és a többi gombról is majdhogynem ugyanez mondható el. Kis, lapos, hosszúkás gombok, nem kifejezetten arra találták ki őket, hogy a hüvelyujjunkkal zongorázzunk rajtuk (értsd: elég könnyű egyszerre kettőt lenyomni belőlük). Beépített kamera itt is van, nagyjából ugyanazt tudja (kép- és videofelvétel, fotóknál maximálisan 640*480-as felbontás), mint a 3650, sőt, a képernyő is teljesen hasonló, mint a korábban tárgyalt modellben (felbontás: 176*208 képpont, 4096 színnel). Szolgáltatás lista: MMS küldés/fogadás, WAP/GPRS, BlueTooth, dinamikus memória (3.6 MB), diktafon (120 mp. max. rögzítési idő), 150 óra készenlét, 4 óra beszélgetés, a lithium-ion aksi 2 óra alatt tölthető fel. A készülék víz/por és ütésálló, 154 grammot nyom (a tárgyalt modellek közül ez a legnehezebb), mérete hasonló (talán valamivel nagyobb) mint a 3650-es, így ezt is inkább belső zsebben ajánlott cipelni. Plusz szolgáltatás még az asztali kihangosítás lehetőség – ebből látszik, hogy a Nokia 7650 üzleti telefon, a menedzser urak/hölgyek igényeinek megfelelően lett kialakítva. Játék tekintetében hasonlókat tudunk elmondani róla, mint a másik nagyképernyős készülékről. A magas felbontásnak hála jól néznek ki rajta a játékok, de a kis gombok miatt itt is problémás lehet néha az irányítás. Hozzá kell tenni, hogy a Nokia 7650 nem gombot, hanem egy, a notebookokhoz hasonló apró kart használ a navigáláshoz – ez pedig egy klasszissal felhasználóbarátabb, mint a 3650-es négyirányú körgombja. A tesztelésre kapott példány nagyon a szívünkhöz nőtt (a kicsattintós billentyűzet, ugye :-), de reálisan átgondolva a dolgot be kellett hogy lássuk, hogy ezt a telefont nem a magunkfajta felnőtt korú gyerkőcöknek tervezték.

CAVEMAN ÉS DETONATE KOMPATÍBILITÁSI LISTA

Caveman			Detonate		
Nokia	Siemens	Sharp	Nokia	Siemens	Sharp
3410	2128	GX10	3410	2128	GX10
3510i	3118		3510i	3118	
3530	C55		3530	C55	
3590	C56		3590	C56	
3595	CT56		3595	CT56	
3600	M46		3600	M46	
3650	M50		3650	M50	
5100	M55		5100	M55	
6100	MT50		6100	MT50	
6200	S55		6200	S55	
6220	S56		6220	S56	
6310i	S57		6310i	S57	
6610	SL55		6610	SL55	
6650			6650		
6800			6800		
7210			7210		
7250			7250		
7650			7650		
8910i			8910i		

A JÁTÉKOK

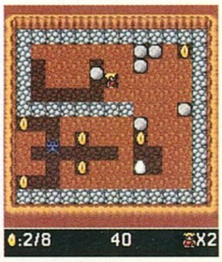
Mindhárom telefont sokat nyúztuk – no nem az alapból járó két játékot (ez a *Backgammon és a Racket* – előbbi klasszikus logikai játék, a másik pedig egy elég egyszerű tenisz), hanem a bonuszban feltöltött másik három anyagot.

A **Sky Diver**, az, amit a cím is elmond róla: ejtőernyős szimulátor. Az ugrás két fázisból áll: először csukott ejtőernyővel zuhanunk a magasból (a cél itt az, hogy átrepüljünk a gyűrűkön), aztán a jelzett időpontban ernyőt nyitva a talajon kijelölt célterületen (ezen belül is zónák vannak) kell landolnunk. Grafikailag nagyon ott van a topon a játék – ugyan nem poligonokat alkalmaz (az azért durva lenne), de az SNES Mode7-jéhez hasonló „kvázi-háromdimenziós" effekt miatt a térérzet teljesen megvan. Nagyon kellemesen el lehet vele szórakozni (a későbbi pályák komoly kihívást jelentenek), egyetlen hibája talán az, hogy kicsit sokat töltöget a játék előtt.

A **Caveman** a klasszikus Boulder Dash klónja, de a jobbik fajtából. Mindent meg lehet csinálni benne, amit a BD-ben: kis ősemberünkkel a földalatti járatokban ásunk/tekergünk, aranyérméket szedünk össze, és lökdössük az utunkba kerülő köveket (itt is vigyázni kell arra, hogy melyik kő alól és hogyan ássuk ki a talajt – könnyen a fekünkre zúghat a szikla). A cél a pályán található összes aranyérme begyűjtése – ebben mindenféle undormányos szörnyek próbálnak megakadályozni minket (van olyan is, amit mi „keltünk ki" úgy, hogy egy kővel összetörjük a tojását). Aranyos grafika, aranyos zene a főcím alatt, a klasszikus játék méltó újrafeldolgozása – vagyis marha jól lehet vele szórakozni.



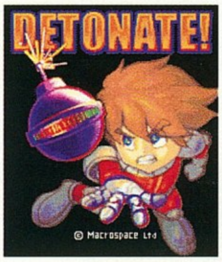


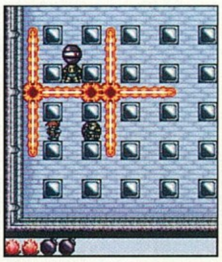


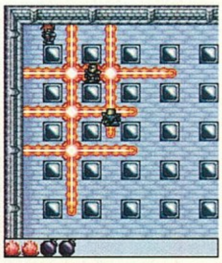


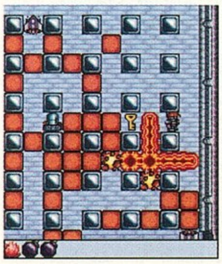


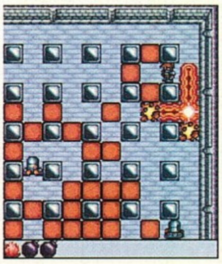
Végül itt van a **Detonate** – direkt ezt hagytuk utoljára, mert marha jó! Első pillantásra ugyan átlagos Bomberman-klónnak tűnik, de egy fokkal több annál. Nem nagyon láttunk még mobilon olyan játékot, aminek korrekt története lett volna, a Deonatenek pedig van ilyen: a távoli jövőben a Freedom Alliance küzd a gonosz Xien Empire ellen – a Birodalom egy Doomsday Machine kódnevű szerkezettel akarja végleg eltörölni az ellenállást. Hősünkkel a világvége-szerkezet elpusztítása lesz a feladatunk, ennek érdekében az azt előállító gyárat fogjuk betámadni. A történet folyása itt sem áll meg, a japán RPG-khez hasonló párbeszédablakokban (hősünk portréja mellet jelennek meg a feliratok) értesülhetünk az újabb eseményekről. Maga a játékmenet teljesen Bomberman (blokkok robbangatása, power-upok begyűjtése), de a sztori (még boss-csaták is vannak!) nagyon megdobja az egészet. Szuper kis játék, aki rendelkezik a futtatáshoz szükséges telefonnal (például egy Nokia 3510i-vel) az feltétlenül szerezze be magának, nem fogja megbánni.





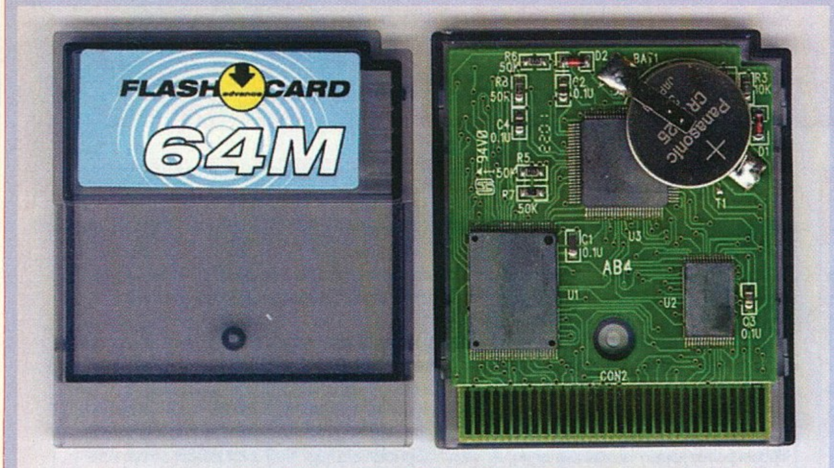




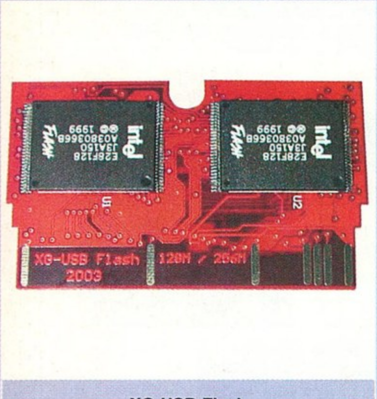


A fenti három játék közül a Caveman és a Detonate egy új őrület előhírnöke. Mindkét game, sok más, hasonlóan minőségi társával együtt, egy teljesen újfajta megoldással rövidesen megvásárolható lesz a telefonos üzletekben, többek között az 576 Shopokban is! De erről még korai nyilatkozni – bővebb információkat szeptemberi számunkban találtok!

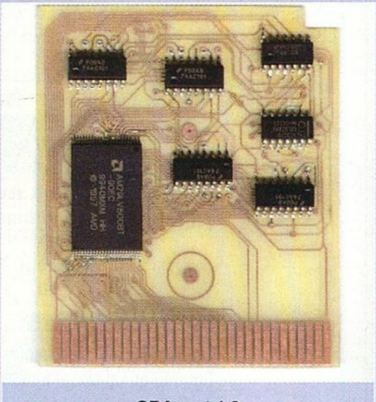
Liquid



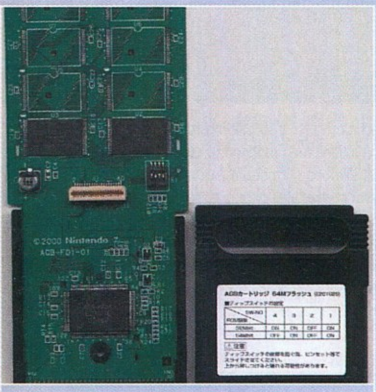
GBA UNDERGROUND



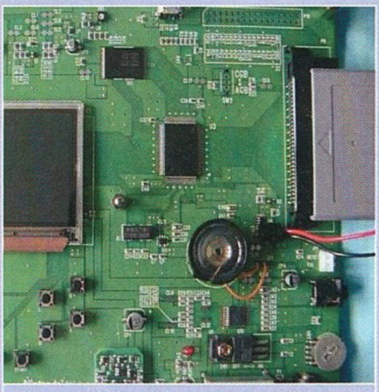
XG-USB Flash



GBA cart 1.0



Nintendo flash kártya



GBA fejlesztői kártya



Dangerous Xmas



Booze

GAMEBOY ADVANCE A FELSZÍN ALATT

A hobbiprogramozás valószínűleg egyidős a számítógépekkel. Persze a régi, háztömbnyi gépek korában talán még nem volt annyira elterjedt, de amikor megjelentek a személyi számítógépek, fiatalok és idősebbek nagy tömegei kezdtek el érdeklődni ez iránt az érdekes hobbi iránt. Hiszen programozni jó, az ember érdekesnél érdekesebb logikai feladványok tucatjaival szembesül a folyamat minden másodpercében, és ahogy a gépek egyre multimédiásabbak lettek, a dolog egyre egyedibb digitális művészi kifejezőeszközzé is vált. Az első nagy robbanás akkor következett be, amikor megjelentek a billentyűzettel felszerelt személyi számítógépek, hiszen ezeket minden hardver-kiegészítő nélkül kapásból lehetett programozni. De az igazi megszállottak mindig keresték a megoldást, hogy a nem direkt programozásra kitalált gépeken is szabadon futtathassák alkotásaikat, a hardverzsonglőrök pedig rendszerint találtak is, rengeteg különfélét, olyanokat például, hogy beégették egy EPROM-ba a programjukat, és az Atari 2600, NES, GB vagy hasonló kártya ROM-ját kicserélték ezzel. Régen kisebb csoportokban tevékenykedtek az ilyen fickók, mára azonban szerencsére, ha valaki valamilyen trükköt felfedez, az már a net segítségével eljut mindenkihez, mindenki tökéletesíti, sok esetben pedig cégek is elkezdik sorozatban gyártani a témához szükséges eszközöket. Ma már szinte minden konzolt számtalan módon programozhatunk, a CD-s és DVD-s gépeken az egyik kacifántosabb módszer például az, hogy CD-re írjuk a programunkat, majd azt a gépen egy modchip segítségével (DC-nél még az sem kell) elindítjuk, persze vannak más lehetőségek is.

A kártya alapú gépek, így a GBA esetében is rendszerint több módszer adott, leginkább az vált népszerűvé, ha a kártya ROM-ját a macerás EPROM helyett szoftveresen újraírható Flash ROM-mal helyettesítik (GBA esetében mondjuk ez nem megoldás), persze nem született minden hobbiprogramozó pákával a kezében, ezért sok (főleg Hong-Kong-i) cég nagyüzemben is gyártani kezdett direkt ilyen újraírható kártyákat. Egyébként maga a Nintendo is ilyen Flash kártyákat kínál a játékfejlesztőknek dollár ezrekért, a borsos ár miatt azonban a hivatásos fejlesztők is többnyire az amatőröknek szánt Hong-Kong-i kártyákat választják. GBA-ra az első ilyen kártyákat a Visoly gyártotta, ha jól emlékszem pár nappal a GBA megjelenése után már közzé is tették a képeket, amiken a prototípus kártyájuk futtatta a legelső GBA játékot, az F-Zero Advance-t. A cég Flash Advance, Flash Advance Turbo, Flash Advance Pro és Flash Advance Xtreme neveken árult 64 és 512 megabit közötti kártyákat (sőt az 1024-es is tervbe volt véve, de nem jelent meg), ezekre egy PC-s párhuzamos vagy USB portra köthető kártya dokkoló segítségével tölthettük fel a programjainkat. Az üzletbe később beszállt az EMS a GBA Smart Carddal, az EZ-Flash az EZ-Carttal, a Flash 2 Advance a Flash 2 Advance-szel, a WinsunX az EZF-Advance-szel, az XG Flash pedig az XG Flash-sel, az XG Flash 2 Lite-tal, az XG Flash 2 Turbo-val, az XG Flash 2 Pro-val és az XG Flash 3-mal. Sőt voltak és vannak további kisebb szereplők is a piacon, de főleg a felsoroltakkal találkozhatunk, az EMS és Visoly termékekkel mondjuk már egyre ritkábban, ugyanis ezek már nincsenek gyártva.

Azoknak, akiknek még újdonság ez, de akik kedvet kaptak hozzá, talán az EZF-Advance-t ajánlanám leginkább, ez a kártya sok színben kapható, állítólag mindent tud, amit a többi (bár személyes tapasztalatom nincs vele, nekem régi Visoly kártyám van), van beépített órája is, ami a többinek nincs, és a feltöltés is elég egyszerű rá, igaz a Flash 2 Advance is így működik. A legtöbb kártyával szemben ezeknél nincs szükség dokkolóra, és nem is kell kivennünk a kártyát a GBA-ból (ez nagy előny, mert az érintkezők gyorsan kopnak), egy egyszerűbb kábellel kell csak összekötnünk a GBA-t és a PC-t, és pillanatok alatt feltölthetünk bármit. Sajnos ilyen kártyákat hazánkban elég nehéz beszerezni, tudtommal nincsenek hivatalosan forgalomban, csak néhány ilyesmire szakosodott boltban és magánszemélynél lehet őket kifogni, meg a konzolokra szakosodott külföldi netes boltok egyrészében.

Végül lássuk a szoftverkínálatot, mert valójában ezt a terjedelmes bevezetőt is csak azért kanyarítottam, mert feltételezem, az olvasók többsége nincs otthon a GBA Flash kártyák terén, így most már minden érdeklődő tudja, hogy mi módon lehet ezen a kártya alapú gépen is garázsjátékokat futtatni, vagy éppen fejleszteni (vannak persze más módszerek is, de az Xboo és MBV2 más alkalommal kerül terítékre, ha terítékre kerül). Talán nem ismeretes, de már most is brutális mennyiségű ingyenes GBA játék és egyéb program létezik, a téma legnagyobb kincsesbányája a **www.pdroms.de** website, itt pillanatnyilag GBA-ra 590 ilyen letölthető anyag van, de komolyabb kutatómunkával még sokat találhatunk – az én kollekcióm 1300-1400 körül mozog, és napról napra növekszik. Az alábbi bekezdésekben ezek közül emelek ki párat, amit igazán kimagaslónak vagy egyedinek tartok, csak amolyan kedvcsinálóként.

DANGEROUS XMAS

Ez a személyes kedvencem a GBA-s garázsjátékok közül, szinte minden kommersz mászkálós anyagot lepipál. A mögötte álló kis francia csapat eredetileg hobbiból akarta újraírni a gépre a Core legelső játékát, a Rick Dangerous-t, idővel azonban a srácok úgy gondolták, nem csak újraírják a gém motorját, és áthozzák az eredeti pályákat, de a grafikát is teljesen újrarajzolják, ami a képek tanúsága szerint olyan jól sikerült, hogy a játék az egyik legszebb GBA anyagnak ígérkezett. Elkészülte után jó ideig úgy nézett ki a dolog, hogy végül nem is ingyen letölthető játék lesz, hanem hivatalos átirat, amit rendes kártyán vásárolhatunk meg, azonban a Core mégsem volt hajlandó eladni a jogokat, emiatt a dolog kútba esett, és valószínűleg ez után a Spoutnick Team már azért nem merte ingyen terjeszteni a játékot, mert tartott tőle, hogy a Core bepereli őket jogsértésért. Azért szerencsére nem maradtunk teljesen GBA-s Rick Dangerous nélkül, a srácok végül úgy döntöttek, hogy a játékmotort mégsem hagyják veszni, teljesen új, karácsonyi témával, száz százalékosan újrarajzolt grafikával, újraírt zenékkel és újratervezett pályákkal új játékot készítettek. Így született meg az ingyenes Dangerous Xmas, ami második lett egy játékversenyen. A gáma tehát eszméletlen jól sikerült, az eredeti, hangulatos grafikájára (hóesés, hóemberek, sífelvonók, jégtömbök, jégbe fagyot mamutok, lavinák stb.) és zenéjére a maximumot érdemelné, ha osztályoznánk, de ugyanez igaz a játékmenetre is, sőt története is van: Mikulásnak álcázott Rickünk otthonából Hitler és pár náci katona elrabolta az ajándékokat, Rick emiatt szörnyű haragra gerjedt, és felkerekedett, hogy irányításunkkal visszaszerezze féltve őrzött kincseit. A játékmenet természetesen ezúttal is teljesen ugyanolyan, mint a Rick Dangerous-ben, tehát pár képernyős, scrollozó pályákon kell mászkálnunk, ugrálnunk, kúsznunk, fákon másznunk, ellenfeleket kerülgetnünk és lövöldöznünk, csapdák és lavinák elől menekülnünk, akadályokat robbantanunk, meg ilyenek. A leglényegesebb dolog persze az új, eredeti pályák felépítése, nos ebben is állítom, hogy nagyot alkotott a kis csapat, eléggé sokszínűek, érdekesek a feladatok, nagyon korrektül nehezednek, és rengeteg kihívás elé állítanak minket. Az anyagot tehát mindenkinek nagyon ajánlom, aki csak teheti, töltse le és próbálja ki, főleg, ha kedvelte az eredeti Rick Dangerous-t.

BOOZE

Ez a furcsa (magyarul piát jelent) cím alatt megjelent hobbijáték is egy játékversenyen indult, és meg is nyerte azt, jelenleg még nincs fent a PDROMs-on, de a **www.emudek.org**-on megtalálható. Ez a játék engem a Rayman sorozatra emlékeztet, ez is egy nyolc irányba scrollozó mászkálós anyag, nagyon színes, nagyon ízléses grafikával, és a cselekménye is szintén egy meseszerű erdőben játszódik. A pálya jobb szélének limitált időn belüli elérése mellett természetesen feladatunk a különféle tárgyak, főleg kristályok gyűjtögetése is. Hősünk ezúttal egy rózsaszín szőrmók golyó, specialitása, hogy kis gömbbe zárt szőrmókok elfogyasztása után egyre nagyobbá, gorombábbá válik, ahogy Mario és Giana is, a második lépésben nagy lila golyóvá alakul, a harmadikban pedig egy dühöngő kék szörnyeteggé. Harcolni is úgy tudunk, mint az imént említett hősök, az ellenfelek fejére kell ugranunk, kék szörnyetegként pedig le is ordíthatjuk a fejüket. Ennek a játéknak már vannak hiányosságai, a zene nagyon hiányzik belőle, és a pályák sem annyira változatosak, de összességében nem is rossz darab.

EBOOBLUTION

Ez alapjában véve nem más, mint egy Pang klón, de azok számára, akik lemaradtak erről a szinte minden gépre portolt játéktermi csodáról, azért sommázom a feladatot. A játékban néhány képernyő

széles területen mozoghatunk oldalra egy figurával, rajtunk kívül pedig egy vagy több hatalmas golyó is pattog a játéktéren, ezek érintése halálos, ezeket kell aprítanunk egy függőleges fémkábeleket kilövő fegyver segítségével, így a golyók mindig egyre kisebb darabokra hullanak szét, és a végén elporladnak, ahogy az Asteroids-ban is. A játék érdekessége és nyilvánvalóan ironikus humora abban ölt testet, hogy a két tök átlagos spanyol fejlesztő (egy srác és egy csaj) önmagát digitalizálta be szereplőnek, ebben tehát ha halványan is, a Mortal Kombathoz hasonlít az anyag. A játékmenet jól el van találva, négy nehézségi fokozat közül választhatunk, az egyre nehezedő pályákon pedig egyre több golyóval kell megküzdenünk, sőt van két játékosos mód is, a kivitelezés pedig a fentiekből következően nem csúcsminőségű, de szerintem nagyon vicces.

FIGHTER

Ezt a primitív cím alatt futó játékot sem találjuk még meg a PDROMs-on, de a készítő site-járól, a **www.jim.bagley.btinternet.co.uk**-ról lehúzható sok egyéb érdekességgel egyetemben. Ez nem annyira kész játék, nem játékversenyre készült, inkább csak amolyan tech demónak íródott (a srác az X-es Buffy játék mögött álló Collective programozója, készített még egy kezdetleges, Buffy-s verekedős játékot is GBA-ra), tehát nem találunk benne menüket, intrót, semmi körítést, indításkor egyből indul az akció. Az anyag nagyon eredeti, ilyen még nem volt GBA-n, ugyanis ez egy teljesen 3D-s verekedős játék, mind a háttér, mind a küzdő felek valós idejű 3D-ben vannak megjelenítve, sőt a flat-fillezett poligonok a fényforrásoknak megfelelően árnyékolva is vannak. A játék tehát olyan, mint a Virtua Fighter vagy a Tekken, hangja sajnos nincs, a mozgáspalettánk sem túl gazdag, ahogy az ellenfél mesterséges intelligenciája sem a legerősebb, de azért pár percig jól el lehet vele szórakozni, a játékmotor tényleg igazi kuriózum, és azért azt sem lehet állítani az ellenfélről, hogy teljesen buta. Ha nem fejrúgásra megyünk, könnyen kikaphatunk, de ha igen, akkor pedig túl könnyen nyerhetünk. Említésre érdemes még, hogy a látványosabb ütéseket és rúgásokat a játék mátrixosan kimereviti és körbekamerázza. Ez tehát csak egy korai, de már nagyon ígéretes és viszonylag korrektül játszható tech demó, egy-két hónap munkával el lehetne belőle készíteni a legelső teljesen 3D-s verekedős játékot GBA-ra, remélem, hogy a Collective-nél lázasan dolgoznak rajta, és nem vetették el, mint eladhatatlan ötletet.

BIBIBOBO

Erre a fura című francia játékra szintén igaz az, ami a Fighterre, kissé félkész, és nincs intrója, menüje, zenéje, meg semmi hasonlója. Valószínűleg nem is olyan célból íródott, hogy egyszer talán kommersz játék lesz belőle, inkább amolyan kísérleti projekt lehetett, ugyanis a párizsi EPITECH számítástechnikai szakiskola konzolfejlesztői laboratóriumában készült, ahol már rengeteg próbajátékot összeütöttek a hallgatók. Ennek elindításakor is kapásból a nagyon igényes grafikával rendelkező játékban találjuk magunkat, a kamera 45 fokban néz le a pályára, ami egy zöldségeskert, és kicsit scrollozhatunk is minden irányba. A játéktér felépítése leginkább a Bombermanekhez és Pac-Manekhez hasonlatos, tehát az egész láthatatlan négyzetrácsokra van osztva, és minden négyzetrácsban vagy út van, amin mozoghatunk, vagy valamilyen akadály: pálmafák, kövek, saláták és hagymák. Ebben a kis labirintusban kell kószálnunk egy puttonyos, bajuszos öreggel, és bár a köveket csak megkerülni tudjuk, vész esetén a hagymák és saláták alatt át is áshatjuk magunkat az R gomb segítségével. A pályán egy nagy kaméleon is kószál össze-vissza, a vele való találkozást kell elkerülnünk, ha észrevesz minket, elvörösödik, felgyorsul, és üldözőbe is vesz minket. Emellett masszívan fogyasztja a zöldségeinket is, és bizonyos időközönként tojik egy-egy tojást. A tojásokból rövid idő után kis kaméleonok kelnek ki, amik hamarosan szintén nagyok lesznek, emiatt a kaméleonoktól való menekülés mellett célunk az is, hogy a tojásokat gyűjtsük, amennyiben nem akarunk ezernyi kaméleon elől menekülni. Ezeken túl a pálmafák egyikén egy kék kismajmot is felfedezhetünk, amitől folyamatosan lejmolhatunk tárgyakat, bár csak akkor ad valamit, ha bizonyos mennyiségű tojást gyűjtöttünk, és rendszerint élettel vagy egy használhatatlan tárggyal szór meg minket. A pályákat úgy tudjuk teljesíteni, ha addig életben maradunk, amíg az óra el nem éri a nullát a visszaszámlálásban, ez után mindig kicsit más pálya jön, alapban több kaméleonnal. A játék összességében nem forradalmi, ugyanakkor aki kedveli a Bomberman és Pac-Man jellegű játékokat, az hozzám hasonlóan simán el tud ütni vele 1-2 órát, nagyon jó lenne, ha komplett játék készülne belőle, igaz már így sem rossz.

ELITE: THE NEW KIND

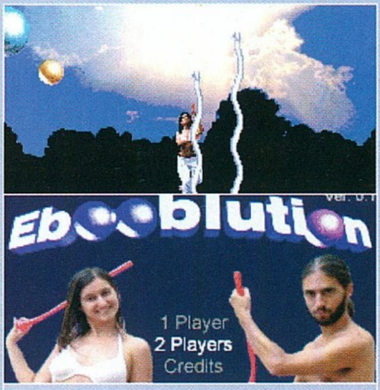
Biztosan sokan emlékeztek még David Braben és Ian Bell 1984-es nagy sikerjátékára, a BBC-re megjelent Elite-re, ami az óta szinte minden gépre át lett írva, többek között volt C64-re, Amigára, PC-re és NES-re is. Valószínűleg ez volt a legelső valós idejű 3D játék, amiben 3D-ben is mozoghattunk, emellett a játékmenet is nagyon korlátlan volt, űrhajónkkal szabadon repkedhettünk az óriási kiterjedésű univerzumban, kereskedhettünk a bolygók között, harcolhattunk a hódító idegenek ellen, csempészhettünk árukat, menekülhettünk a rendőrök elől, kalózkodhattunk, sőt még űrhajóroncsokban is guberálhattunk, kvázi Han Solo-vá válhattunk. A játék 15. évfordulóján a teljes eredeti forráskód is napvilágot látott, ennek hatására több garázsprogramozó is elkezdte írni a saját, 100 százalékos remakejét, kornak megfelelő 3D motorral. Christian Pinder Elite: The New Kind című továbbfejlesztett PC-s remake-je sikerült szerintem a legjobban, és mivel ő is közkinccsé tette a forráskódját, mások ezt elkezdték más gépekre is portolni. Ennek eredménye ez a GBA verzió is, ami tehát nem annyira eredeti dolog a gépen, csak egy port, de nagyon jó, tartalmaz zenét, a gyors 3D motorja fillezett vektorokat jelenít meg, és totál minden benne van. Aki tehát szerette az Elite-et, és kedveli az ilyen jellegű játékokat, az nem fogja megbánni a GBA-s Elite: The New Kind letöltését sem.

URANUS, URANUS 2, URANUS ZERO ÉS URANUS ZERO EV

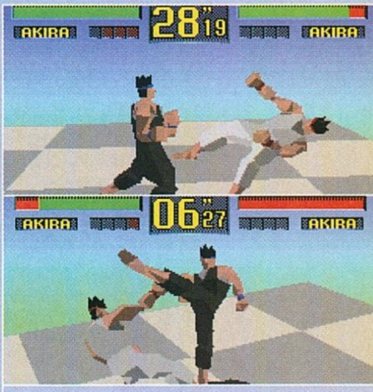
Ezt a játéksorozatot, melynek egyik része egy versenyen első díjat is nyert, a Belgiumban élő Adriano Baglio készítette teljesen egyedül, a srác igazi multitalentum, programozó, zeneszerző, grafikus, karaktertervező, meg minden egyéb egyben, tudjátok, mint a Vidal Sassoon Wash & Go. Azt nem lehet mondani, hogy minden területen kirobbanó tehetség, de azért rendesen megállja a helyét, ezt ez a játéksorozat is jól bizonyítja. Ezeket a játékokat egyébként azért veszem egy kalap alá, mert úgy nézem a motorjuk nagyon keveset változott a fejlesztések során, mindegyik 6-8 pályás, felfele scroll-ozó, klasszikus, 2D-s, űrhajós lövöldözős játék, mindegyikben vannak főnökök, és a háttérgrafika mindig két parallax layerből áll, ez azonban csak dísz, akadályokba nem ütközünk, csak az ellenfelek és lövedékeik veszélyeztetik testi épségünket. Sőt ezen is túl megyek, igazából csak két játékról van szó, az Uranus még minden körítés nélkül a játékba dobott minket, az Uranus 2-ben pedig teljesen más hátterekkel, támadási hullámokkal és egy kicsit fejlesztett fegyverrendszerrel találkozhattunk, emellett már kaptunk történetet, sok-sok menüt és több játékmódot is. A harmadik rész, az Uranus Zero szerintem nem tekinthető többnek, mint Uranus 2.1-nek, az intró (amiben japán mintára egy órát dumálnak a korrektül megrajzolt, tetovált fejű karakterek) és a hátterek újra lettek rajzolva, megjelent még pár új játékmód, továbbá a netes hiscore is, de ezeket leszámítva maga a játék ugyanaz, mint elődje, ugyanazok az ellenfelek támadnak ugyanazokban a hullámokban, a lényeg változatlan. A sorozat jelenlegi utolsó és egyben legjobb darabján még kevesebb változás fedezhető fel, az Uranus Zero EV alcíme az Easy Version-re, azaz könnyített változatra utal, ez tehát némileg emberségesebb, mint elődei, de most is amint beleszaladunk egy lövedékbe, búcsút inthetünk egy életünknek, ugyanakkor a nagy rajban támadó leggyengébb ellenfeleket is csak cirka 10 lövéssel tudjuk leszedni, még mindig túlságosan kemény a játék szerintem.

Természetesen koránt sem sikerült felsorolnom minden érdekesebb, említésre méltó freeware GBA játékot a cikk keretében, a legnagyobb dobások mellett nagyrészt a legeredetibbekre próbáltam koncentrálni. Van azonban még számos hasonló, igazán jól sikerült eredeti anyag, sőt összefuthatunk rengeteg régi klasszikus játék tökéletes remake-jével és klónjával, sőt nagy számú GBA-n futó emulátorral is. Aki tehát kedvet kapott az ingyenes GBA játékok kipróbálásához, kutakodjon bátran a PDROMs-on, szerintem nem bánja meg.

Credo



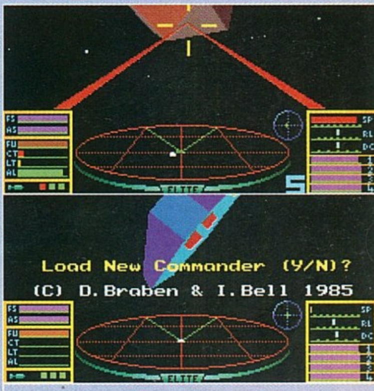
Ebooblution



Fighter



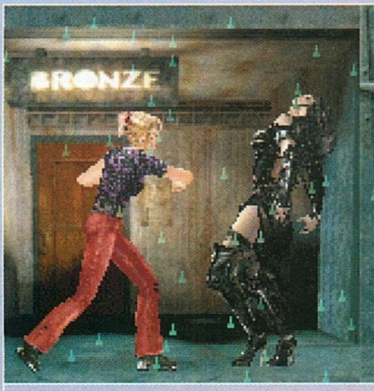
Bibibobo



Elite: The New Kind



Uranus + Uranus 2



Buffy



Beyond the Limits by Vivid Design



Starfox demó





























SHIN NIHON KIKAKU

Most teszünk egy kisebb ugrást az időben az elmúlt időszak Retro rovatainak éveiből a '90-es évek kezdete felé. A helyszín ezúttal nem az Egyesült Államok, hanem a mai világ videojáték fellegvárának számító Japán, ahol a játéktermekben a demozgató masinák villódzó képsorain megjelenő három betűs rövidítés szépen lassan egybeforrt az ezredforduló előtti utolsó évtized „arcade" jelzőjével. Shin Nihon Kikaku. Dereng valami? És ha úgy említem, hogy SNK? Bizony, így már mindjárt más! Gondolom minden, hazánkban játékterembe járó lelkes „gémer" biztosan találkozott már az előbb említett rövidítéssel. Nos, a japáni kifejezés magyar jelentése nem más, mint *„Új japán projekt"*, ami nem véletlen. A cég a megalakulásakor választotta ezt a nevet, melynek keletkezését elsősorban az akkori piaci helyzet befolyásolta.

Az 1978-ban alakult SNK a kezdetektől fogva arcade játékokat gyártott a már meglévő rendszerekre, emellett a sikeres programokat (pl. a híres Ikari Warriors szériát) a folyamatosan megjelenő otthoni gépekre is elkészítette. Leginkább a 8 bitesekre, elsősorban a Nintendo NES-re portolt szoftvereket, mondhatni amolyan „külsős fejlesztőcsapatként" tevékenykedett, számos ismert japáni társával egyetemben, amikor is 1989-ben véglegesen megváltoztatta a profilját. Egyre komolyabb érdeklődést mutatott a játéktermek világa iránt, míg végül véglegesen abbahagyta a NES-re való fejlesztéseket és egy új projektbe kezdett, amely mögött egy speciális hardverrel készülő arcade gépezet rejlett. Ez elég merész húzás volt az SNK részéről, ugyanis a '90-es évekre egyre nagyobb intenzivitást mutatott az otthoni konzolok elterjedése, piaci statisztikák voltak a bizonyítékok arra, hogy egyre kevesebben járnak a játéktermekbe, helyettünk mindinkább az otthon való szórakoztatást részesítik előnyben. Ennek ellenére a cég bizakodóan tekintett a jövő felé, mikor elkészült az SNK MVS-szel (Multi-Video System). Az újdonsült hardver egyik előnye abban nyilvánult meg, hogy lehetővé tette egy gépezetben több, egymástól teljesen eltérő játék működtetését, ám az igazi ereje a grafikus megjelenítésben mutatkozott meg, melyet a 16-bit-es központi Motorola 68000-es mikroprocesszor és a 8 bites Zilog Z80-A bázisú társprocesszor kombinációja táplált. A két CPU által létrejött „hibrid" hardver egy olcsó, ámde mégis hatásos (és bőséges kapacitással rendelkező), grafikailag akkoriban brutális erőt képviselő rendszerré tette az MVS-t – amelyhez hozzájárult az is, hogy a két processzortípus akkoriban már elég ismert volt a programozók körében (pl. ehhez hasonlót találhatunk a Sega Megadrive/Genesis konzolokban is), sokan és könnyen tudtak velük dolgozni, így kapásból biztosították a megfelelő szoftverellátottság lehetőségét is.

De térjünk vissza a multi-game koncepcióhoz: az MVS-ben egyszerre négynél is több (létezett 6/8 slottal rendelkező alaplap is, de ezekből kevesebb készült, mivel a legtöbb arcade kabinetbe nem fértek be a méreteik miatt) slot kapott helyet, így lehetőség volt arra, hogy az érme bedobása után számos játék közül válogassunk ahelyett, hogy egy másik gépnél is sorba kellett volna állnunk. (Ezt a fajta megoldást amúgy már a Nintendo PlayChoice rendszerénél is alkalmazták előtte, de csupán csak kísérletezési szinten.) Az SNK MVS messze többre volt képes az akkori össze létező rendszernél – elég, ha csak a ROM-ok maximális méretére gondolunk, hiszen a több, mint 41.25 Mbyte-nyi adat akkoriban szépen kidolgozott, részletes grafikai megjelenítést biztosított. (Érdekesség, hogy az a bizonyos, jellegzetes szignállal kísért intro-felirat alatti „330 Meg Pro-Gear Spec" felirat az MVS ROM címzési technológiáját jelentette. Az igazság ezzel kapcsolatban viszont az, hogy a kifejlesztett címzési rendszernek köszönhetően nem volt meghatározott maximális ROM méret. A 330 Mbit csupán csak 1990-ben jelentette a maximum használható memória limitet, hiszen a mai SNK coin-op játékautomaták nagy része már rég túllépte ezt az értéket . Elég ha pl. a 2001-ben debütáló The King of Fighters 2001 jut az eszünkbe – ennél a játéknál ugyanis az a 330 Mbit bizony már 892 Mbit-re növekedett. A cég nem akarta lecserélni a már jól bevált és ismert introt, ezért csak egy új sort szúrtak bele: Neo-Geo GigaPower…)

Számos régi fejlesztőcsapat szerződött fejlesztőként az SNK-hoz az új rendszerben rejlő lehetőségek láttán, minek következtében az MVS iszonyatos tempót diktálva ontotta magából a jobbnál-jobb játékokat. Visszahódította a játéktermek tekintélyét, hiszen ilyen grafikát, ilyen játékélményt otthoni konzolokon senki sem tapasztalhatott. A korábbról már ismert Team Alpha csapat megjelentette a World Heroes bunyós sorozatát, majd később, mikor 1992-ben az első Mortal Kombat megjelent coin-opos masina formájában, készítettek egy meglepően sikeres klónt, az Agressors of Dark Combatot, melyekkel megkezdődött az igazi 2D-s bunyós anyagok áradata. Elkezdtek szálingózni a Samurai Showdown-ok (évről évre egy-egy új cím, összességében négy), Art Of Fightingok, a Breakers, a híres Fatal Fury sorozat egyes epizódjai (Playstation berkekben Garou Densetsu néven ismerték), Double Dragon és még sorolhatnám. A nagy népszerűségnek meg is lett az eredménye: a folyamatosan lejjebb süllyedő arcade piacot fellendítve az SNK igazi úttörőjévé vált a játéktermeknek, fantasztikusan jól fogytak az MVS kártyák (eleinte 1200 USD-nek megfelelő áron – és vitték, mint a cukrot!), valamint a kabinetek. Előfordult, hogy számos megszállott SNK rajongó otthonra, speciális kiképzésű masinát kért magának, nem kímélve a pénztárcáját sem. Kabinetek tekintetében több típus is fellelhető volt, voltak kommersz, több slotos alaplapot befogadó változatok, de léteztek ún. „dedicated" modellek is, melyek kifejezetten egy-egy programhoz készültek. Ezek a típusok kialakításukban, slotjaikban, festésükben is különböztek az „átlagtól". (Lásd pl. Metal Slug.)

A befolyt anyagi haszon akkora volt, hogy a cég egy év után elindította az Egyesült Államokbeli képviseletet is, amely SNK USA néven vált ismertté a kontinensen. A terjesztés mellett toborzó szerepe is volt a dolognak, így egy idő után az sem volt furcsa, hogy amerikai és japáni fejlesztőcsapatok dolgoztak együtt egy-egy sikerjátékon. (Jó példa erre a közép-amerikai Evoga. A Rage of the Dragons mellett pl. ők fejlesztették ki az MVS-sel kompatíbilis Crystal Hardware egységet is.) Emellett egyes, japánhonban már befutott anyag angol nyelvre való fordítása is az ő feladatuk közé tartozott.

AZ SNK NEO-GEO AES MEGSZÜLETÉSE

Itt érkeztünk el jelen elmélkedésünk és az 576 Konzol közötti igazi összefüggés alapjához: van szerencsém bemutatni a mai napig minden idők egyik legjobbjának tartott, valamint a rajongók millióinak máig féltve őrzött kincsét, az SNK Neo-Geo AES (a Neo-Geo jelentése: új világ, az Advanced Entertainment System pedig a továbbfejlesztett szórakoztató rendszer rövidítése) otthoni konzolját! Eleinte az SNK huzakodott egy otthoni konzol kiadásától (hiszen maga alatt vágta volna a fát), aztán mégis úgy döntött, hogy belefog a kockázatos „otthoni MVS" kifejlesztésébe.

Ez a nagyszerű gép 1990-ben, egy évvel azután került a boltok polcaira borsos, 650 USD-nek megfelelő árával, hogy az SNK MVS megjelent a játéktermekben. Ezért a pénzért magát a konzolt (lásd a képeinket), valamint egy-egy választott játékot kaptak hozzá a japániak (később az amerikaiak és az európaiak is), amolyan deluxe pack kivitelben, melyhez a NAM-1975 és a Baseball Stars Professional volt választható alapkiszerelésben. A gépnek megjelent egy GOLD kiadása is eleinte csak az USA-ban, ami annyiban különbözött a japáni változattól, hogy a dobozban 2 db joypad, egy memóriakártya (későbbiekben lesz róla szó), illetve a Magician Lord nevezű játék volt megtalálható.

Az éles szemű kritikusok már az elején kiszúrták a Neo-Geo AES reklámokban a „24 bit-es rendszer" kijelentést, szerintük ugyanis egy 8 és egy 16 bites processzor „hibridjét" nem nevezhetjük 24 bites technológiának. A játékos réteget azonban nem nagyon érdekelték az ilyesféle megjegyzések (később az SNK elnézést kért a hibás megnevezésért), csak a játékok, melyek között az átlagosabb programok is 200 USD körüli árba kerültek. A konzol sikere óriási volt (csak a Sony és a Nintendo okozott azóta ekkora őrületet japánban), még reklámra sem volt igazán szüksége. Köszönhette ezt a csak minimálisan módosított MVS hardvernek és a megannyi arcade átiratnak (amik között az eredetikhez képest legtöbb esetben semmi, vagy csak szinte alig észrevehető különbségek voltak), amit portoltak rá az évek során. Egy kis technikai ízelítő a fekete burkolat alól: A központi processzor 12 MHz-en, a matematikai társprocesszor 4 MHz-en ketyegett, belső memória tekintetében 64 KB + 2 KB-ot tartalmazott, Video RAM-ból pe-

































dig 68 KB állt rendelkezésére , amivel 320x224-es felbontásra és 65536 színből egyszerre 4096 megjelenítésére volt képes. Grafikai részletesség szempontjából egyszerre 380 sprite-ot mozgathatott maximálisan egyszerre – többek között ezért olyan szemet gyönyörködtetőek pl. a Blazing Star vagy éppen a LastBlade játékok képi effektjei is.

A SNK Neo-Geo úttörő volt az irányítás terén is, hiszen az AES-hez a játékteremi irányítókarokhoz hasonlatos „elnyűhetetlen" joypadet használt, hogy az otthoni kis kedvenc még jobban hasonlítson arcade nagytestvéréhez. Természetesen hozzáférhetőek voltak a hagyományos értelemben vett control padek is, bár meglehetősen kevés darab készült belőlük és az tapasztalatok alapján kellemetlen fogásúak is voltak. Sorra jelentek meg a coin-op átiratok és ekkoriban csatlakozott számos külsős fejlesztőcsapat is a már sikeres „társasághoz"; az ilyenek egyike volt pl. a Data East is, mely jó néhány, ma is ismert programot fejlesztett a Neo-Geo-ra.

1992 táján aztán megjelent a Street Fighter 2 az „árkádok alatt", amely még több srácot vonzott a játéktermek felé szerte a világon. Az SNK is erre az időpontra időzítette a máig népszerű Fatal Fury (Garou Densetsu), valamint az Art Of Fighting nevezetű bunyós stuffokat, melyekkel a riválisokkal egyetemben ismét megtöltötték a játéktermeket. A cég meglehetősen jól összepontosított mindegyik felvevőpiacra, az arcade megjelenések után sorra kerültek ki az AES-cartridge-ok az otthoni kistesóra, ráadásul időközben egy olyan memóriaslot olvasót is készítettek, mellyel a coin-opos masinákból lehetett hazavinni a kimentett állásokat (egyszerre max. 27 save slottal rendelkezett), s az otthoni konzolon folytatni az akciót. (A dolog érdekessége, hogy az egész vica versa is működött!) Ennek leginkább shoot'em up játékoknál volt jelentősége, mert bizony egy-egy credittel rendesen meg kellett izzadni, hogy pl. az Alpha Mission II-ben vagy az Aero Fighter II-ben akár a harmadik szintig is eljussunk.

Az SNK a gyűjtőknek is különböző fogásokkal kedveskedett; 1993-ig a NES dobozokhoz anyagukban hasonló, méretükben inkább egy vaskos könyvre hasonlító papírtokozásban adták ki a cartridge-okat (melyekhez jó néhány esetben színes, a játékkal kapcsolatos anime ábrázolásmóddal készített képregényeket is mellékeltek), a későbbiekben pedig a ma használatos slim-tok megoldást választották, melyet aztán '95 után le is cseréltek egy újabb modellre. Egy-egy hagyományos papírtokozásban levő játék mai Ebay-es ára az akkori max. 350 USD-s ár többszörösével vetekszik, különösen az olyan ritkaságoké, mint pl. minden idők egyik legjobb arcade platfrom shooter játéka, a Metal Slug sorozat, melynek darabjáért nem félnek elkérni 1500-1700 USD-t sem az aukciós áruházakban.

Kiegészítők tekintetében a Neo-Geo AES-hez a speciális RGB kábelek, a különböző debuggerek (csak moddolással voltak elérhetőek), néhány külsős cég által gyártott kontroller (még külön a mahjongg játékokhoz fejlesztett irányító is létezett, igaz ez csak Japánban volt elérhető), a link kábel (néhány játék, pl. a Riding Hero, vagy a Trash Rally lehetőséget adott a 4 játékos linkelésére is), valamint a konverter kártyafoglalat volt elérhető. Ilyesféle volt a Phantom-1 és a SAC is, melyek segítségével az MVS játékokat lehetett AES-es cartridge-ekbe konvertálni. (az üres AES cartridge-ot külön lehetett megvásárolni) A hardveres újdonságok mellett egy-egy rajongói magazin is megjelent néhány éven keresztül, melyek közül az USA-ban az NGF-USA, japánban pedig a NeoGeoFreak volt ismert és sikeres.

AZ SNK NEO-GEO CD MEGJELENÉSE

1993-ban, látván a CD technika fejlődését, az SNK is beállt azon hardverfejlesztők sorába, akik CD alapú konzolt kívántak gyártani. Az akkorra időzített Sony Playstation mellett kijött a piacra az első generációs „frontloaderes" (elöltöltős) NeoGeo CD-vel, mely nem igazán volt populáris darab, mivel csak 25.000 darab készült belőle – ezért is annyira ritka a gyűjtők körében. A NeoGeo CD népszerűtlen helyzetének alakulását be lehet tudni a magas árnak (a bevezető ára 400 USD körül mozgott, s ennyiért bizony már egy 32 bit-es Playstationt lehetett akkoriban kapni), illetve az egyes technikai hiányosságainak, melyek közül elsősorban az egyszeres CDROM-nak köszönhetően a lassú adatátvitel volt az, ami negatívan befolyásolta az eladási adatokat. Látván a kezdeti sikertelenséget, az SNK megpróbálta felfokozni a „NeoGeo CD Only" jelzésű játékok megjelentetésével a keresletet – ilyenek voltak pl. a Bust-A-Move, valamint a Crossed Swords 2 is –, illetve folytatta az MVS/AES páros sikeres játékainak kiadását is a CD alapú konzoljára – több-kevesebb sikerrel. Az új médiahordozó bizonyos szempontból azért többre volt képes, mint a cartridge-os megoldás. Zenei tekintetben az audiotrackek szebben szóltak, ráadásul a nagyobb tárolókapacitásnak megfelelően néhány játékot felturbóztak videó-betétekkel, extra pályákkal és új szintekkel is.

1996-ban az SNK-nál tettek még egy kísérletet a NeoGeo CD iránti érdeklődés fellendítésére és előálltak egy új, NeoGeo CDZ modellel, amely csupán annyi változtatást hozott az elődhöz képest, hogy „top-loader" (felültöltős) változatban készült, nagyobb puffermérettel rendelkezett (egy olvasásra több adatot volt képes beolvasni a memóriába), valamin 2x-es sebességű CDROM-ot tartalmazott. „Cserébe" azonban iszonyatosan melegedett, előfordult olyan eset is, hogy fél órás játék után egyszerűen lefagyott az egész rendszer. Ebből a modellből a technikai malőrök miatt még kevesebb készült, csak Japánban megjelent limitált példányszámú exkluzivitás maradt, de az SNK ennek ellenére egészen a '90-es évek végéig sorra megjelentette CD-re is az AES-es programokat. Manapság persze a CD alapú NeoGeo masinák gyűjtők körében igen népszerűek.

A MAINSTREAM-SÜLLYESZTŐ

1996 után úgy tűnt, hogy a konzolos világ ismét megváltozik. A 32 illetve 64 bites kor hírnökei, mint pl. a Playstation, a Saturn, vagy az N64 a jövő játéktermi grafikát/hangulatot produkálták az otthonokban is – a coin-opos automaták ismét erős népszerűtlenségbe zuhantak. Az SNK is ennek a „triónak" az áldozata lett, eljárt felette az idő, az Egyesült Államokban szép lassan feledésbe merült – annak ellenére, hogy az AES Japánban a mai napig igen népszerű konzolnak számít.

Három évvel a NeoGeo CDZ kiadása után, a cég megjelentetett egy pici, hordozható, fekete-fehér masinát, melyet Neo-Geo Pocket névre keresztelt. Japánban az ilyen kisebb, hordozható kütyük iszonyatos népszerűségnek örvendenek, nem történt ez másképp a Pockettel sem. Egy rossz döntés következtében megpróbálták az amerikaiaknak is eladni a hordozható konzolt; hardveresen felturbózták, színes változatát pedig ugyanolyan néven az USA-ban is forgalmazni kezdték. A Bio Motor Unitron és az egyes Samurai Showdown epizódok nagyon jól átírt példányokra sikeredtek, de a GameBoy Color mellett ez a kicsi handheld gép nem nagyon rúghatott labdába. A céget egyre inkább financiális problémák kezdték fenyegetni, ami elég volt ahhoz, hogy ne jelenhessen meg a legújabb fejlesztésű 64 bites Neo-Geo Hyper 64.

2001-re az anyagi gondok odáig fajultak, hogy az SNK szépen lassan bezárta az üzemeit, s egy szerződés keretében átadta az összes Neo-Geo-val kapcsolatos jogot a Playmore Corp. számára. Az utolsó fejlesztések az új tulajdonosoknak köszönhetően még napvilágot láttak, úgymint a King Of Fighters 2002, a Rage of the Dragons vagy éppen a Metal Slug negyedik epizódja, melynek újabb folytatása Japánban már a játéktermekben szedi a kreditek százait. (A Playmore egyébként folyamatosan hozza ki az SNK-s fejlesztéseket, valamint a régebbi játékokat, pl. Metal Slug epizódokat PS2-re). Az SNK nem halt meg, csak átalakult – a hatalmas rajongói bázis még a mai napig megvan, gyűjtők tucatjai hadonásznak egy-egy AES-ért az interneten, még a mai napig lehet az otthoni konzolhoz és az MVS-hez rendelni játékokat, ajándéktárgyakat; a különböző konvertereknek és az emulátoroknak köszönhetően pedig még hosszú évekig forog az a három betűs rövidítés a köztudatban…

Azt hiszem, azok a játékok, melyek méltán képviselik ezt a konzolt, rendelkeznek egy olyan sajátossággal, melyet manapság csak a legjobbak mondhatnak magukénak, akármilyen platformra is létezzenek: van hangulatuk! Éppen ezen okból kifolyólag a világ egyik legjobb játékrendszere az SNK Neo-Geo. Érteni fogod, ha kipróbálod, ha elmerülsz benne. Talán meg is tetszik neked. Talán az életed része lesz, mint ahogy az enyém is. Talán ezért is éri meg oetrozni… The Future is Now! SNK.

Stinger





A huszadik születésnapját tavaly ünneplő LucasArts az elmúlt két évtizedben számtalan zseniális alkotással gazdagította a játéktörténelmet. Ki ne ismerné a klasszikus Maniac Mansiont és folytatását, a Day of the Tentacle-t? Vajon kit nem ragad magával megannyi nosztalgikus emlék, ha a Monkey Island sorozat kerül szóba? Kihagyta volna bárki is a szelíd-motoros Ben kalandjait a Full Throttle-ben? Vagy Grim Fandango bizarr, film-noir alapokon nyugvó krimijét? És akkor még nem is említettük a temérdek színvonalas Star Wars játékot, X-Wingtől a TIE Fighteren át egészen a legutóbbi idők Jedi Outcast és Rogue Squadronjáig. De ne kívánjon tőlem most senki pontos LucasArts szoftográfiát, csak érzékeltetni szeretném a cég jelentőségét. Nem bizonygatni, hiszen George Lucas neve hallatán talán még a piaci kofának is beugrik Indiana Jones kalapos figurája, ahogy a magamfajta játékkedvelőnek Guybrush Treepwood jámbor alakja.

De mi a helyzet mostanság a kiadó/fejlesztő cég műhelyében? Mintha sápadna lézerkardjuk fénye! A Star Wars Galaxies-t épp a napokban jelentették meg, gyakorlatilag befejezetlenül (ezt Kevin O'Hara producer hivatalosan is megerősítette). A Full Throttle: Hell on Wheels az előzetes képek alapján egy jellegét vesztett folytatásnak ígérkezik. És nem utolsó sorban itt van az RTX Red Rock, ez a furcsa szerkezetű, kissé málló, poros, vörös kőzet.

E.Z. WHEELER

Eredeti elképzelései szerint ezzel a játékkal a LucasArts folytatná tradícióit, és ismét beépítene egy nevet a köztudatba. Ő lenne E.Z. Wheeler, az RTX főszereplője. A játék producere, Reeve Thompson szerint Wheeler remélhetőleg a cég ismert védjegye lesz, s további játékokban is kap majd szerepet. A végtermék ismeretében viszont mindez annyira már nem valószínű. Persze ettől mi még nyugodtan megismerkedhetünk EZ-vel, aki, mint nevének első tagja is jelzi (angol kiejés szerint), igen laza gyerek. Foglalkozását tekintve RTX, azaz Radical Tactics Expert, ami gyakorlatilag egy szuperhős ambíciókkal megáldott katonát jelent. Mindemellett igazi vagány csávó, aki keveset dumál, de akkor nagyon lazákat mond. Macho megjelenését némiképp azonban ellensúlyozzák balsikerei, például legutóbbi bevetése, ami komoly deficittel végződött. Elvesztette ugyanis bal szemét és jobb karját. De, hogy hősünknek ne kelljen pályát módosítania, a hiányzó végtagját és látószervét szintetikusan pótolták. Sőt, mindkettőt alaposan fel is tuningolták (erre még visszatérünk).

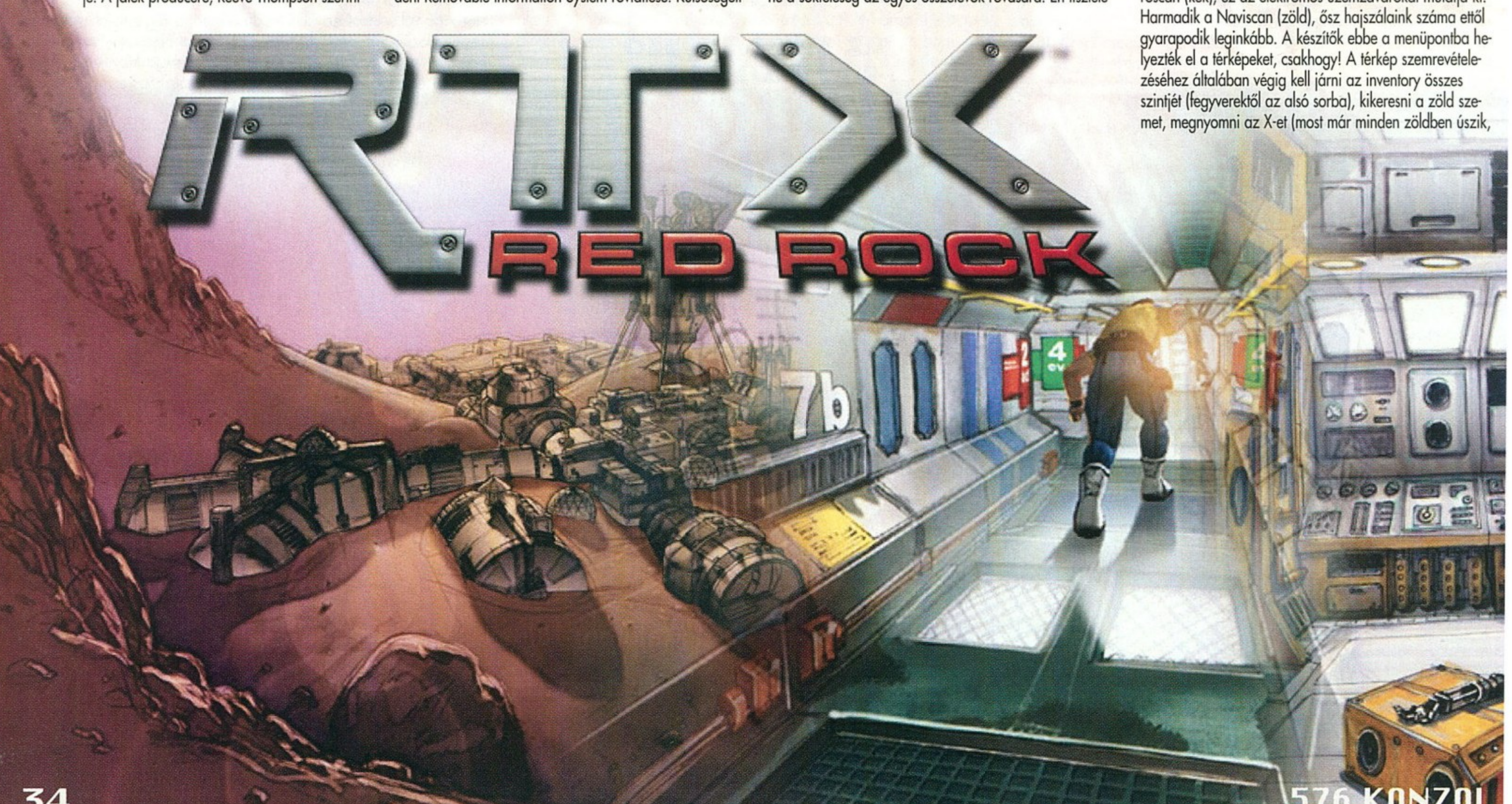
Mi ott lépünk EZ életébe, mikor nekivág legújabb missziójának. Időpont: 2103. Helyszín: a Nap körül negyedikként keringő, vörös felszínű bolygó, a Mars. Már kezdi betelepíteni az emberiség, de a folyamatot egy rosszindulatú idegen faj akadályozza. Nem tudni honnan származnak, s miért jöttek, egyetlen információ ismeretes a lényekkel kapcsolatban; hangok helyett fénnyel kommunikálnak. Ezért lett a nevük L.E.D., ami a Light Emitting Demons rövidítése. Feladatunk természetesen az, hogy Wheeler személyében leszámoljunk ezekkel a démoni ufókkal. Ebben lesz óriási segítségünkre I.R.I.S. Most azonban ne szivárvány vagy nőszirom, és ne is a fényképezőgép objektív nyílását szabályozó rekeszrendszer jelentésben gondoljunk íriszre. A játékban I.R.I.S. egy hordozható információs rendszer, egyben digitális segítőtársunk. Neve az Independent Removable Information System rövidítése. Külsőségeit tekintve egy rendkívül sokat fecsegő, piros blúzos, nagy szempillás titkárnő, aki a játékban mindenütt fellelhető terminálok monitoráról kommunikál velünk, miközben ajtókat nyit ki, térképeket tölt fel adatbázisunkba és organizálja feladatainkat. A missziókat főként gyalogszerrel fogjuk teljesíteni, de frissítő betétként a program időnként alánk rak járműveket is, például a hulahoppkarika kerekű Rovert, vagy a pókszerűen közlekedő Spidert. Különböző gépek kezelésére is szükség lesz, úgymint a szervizrobot, az emelődaru, a lézerágyú, a traktor és Lulu, a bádogemberre hasonlító bájos női robot. Ezeket mindig I.R.I.S. egységével tudjuk aktiválni, csak ügyeljünk rá, hogy használatuk után ne felejtsük bennük a sárga kis cartridge-t, mert akkor bizony a továbbjutáshoz is szükséges személyi asszisztensünket hagyjuk magunk mögött.

MARS A MARSRA!

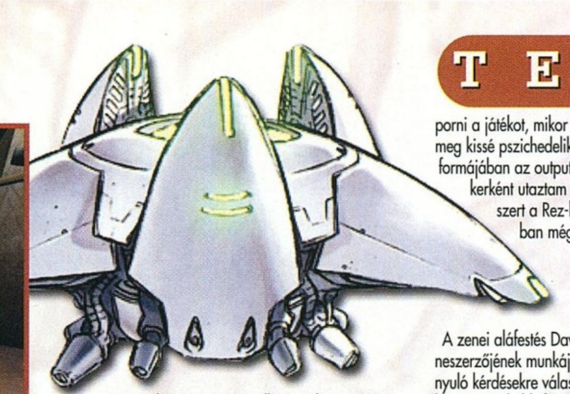
SE NEM SZAMÁR, SE NEM LÓ

Műfajilag az RTX leginkább a disznósajthoz hasonlít, mivel belekutyultak minden kéznél lévő alapanyagot. Kell benne tájékozódni, platformokon ugrálni, tárgyakat gyűjteni, lövöldözni és időnként még gondolkodni is. Shara Miller producer-helyettes a GameZone.com interjújában úgy fogalmaz: "Mindenki megtalálja benne a neki tetsző elemet". Csak azt felejti el, hogy ezáltal senki nem lesz igazán kielégítve. Legalábbis jelen esetben. Mert az magában még nem gond, ha egy játék öszvér, csak ne menne a sokféleség az egyes összetevők rovására. Én tisztelem a készítőket, s nem mondom, hogy teljesen csapnivaló lett az RTX, de muszáj beszámolnom számtalan hibájáról.

Hol is kezdjem? A játék akció része kiforratlan, az automata célzás nehezen kezelhető. Az irányítás néhol bajos, főleg a szűk járatokban nem látni merre mi van, hova ajánlott lépni ahhoz, hogy ne törjük ki a nyakunkat. A platformokon ugrálás fantáziátlan, túl egyszerű, nincs dupla ugrás vagy bármi hasonló. Ám az igazán komoly gondok az inventory-nál kezdődnek. Többszintű, tarkabarka, meglepően komplikált és hasznavehetetlen rendszer szolgálja a nálunk lévő tárgyakhoz való hozzáférést. Függőlegesen három szintre van osztva az inventory, mindhármon tudunk jobbra-balra lépegetni. A digitális pad nyilainak segítségével válogathatunk benne, függetlenül attól, hogy megnyomtuk-e a Selectet vagy sem. Ha megnyomtuk, a játék pauzál, az inventory pedig kinyílik mint egy virág, hogy – elvileg – könnyebben tekinthessük át a struktúráját. Magam részéről nagy nehezen sikerült megszokni ezt a rendszert, s tulajdonképpen felfedeztem némi logikát is benne, praktikusnak azonban semmiképp sem mondanám. A fölső sorban találjuk fegyvereinket, a középsőben mindenféle egyéb tárgyunkat (oxigénpalack, health-pack stb.), az alsóban pedig a szintetikus szerveinkhez kapcsolódó speckó tulajdonságokat. Digitális szemünknek négy különböző módja van, amit az eltérő színű, szem alakú ikonok jelölnek. Vegyük őket szép sorjában (balról-jobbra, az inventory alapján). Első a Bioscan (lila), amivel minden ultraviola színben pompázik. Így tudjuk a szabad szemmel nem látható idegen létformákat felkutatni, pl. a bányás pálya végén az elrejtett barlang bejáratát. Második az Electroscan (kék), ez az elektromos üzemzavarokat mutatja ki. Harmadik a Naviscan (zöld), ősz hajszálaink száma ettől gyarapodik leginkább. A készítők ebbe a menüpontba helyezték el a térképeket, csakhogy! A térkép szemrevételezéséhez általában végig kell járni az inventory összes szintjét (fegyverektől az alsó sorba), kikeresni a zöld szemet, megnyomni az X-et (most már minden zöldben úszik,



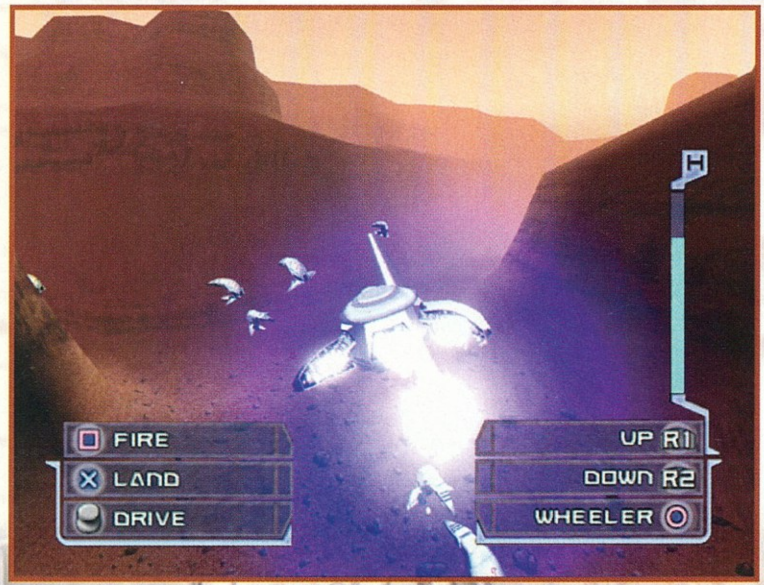




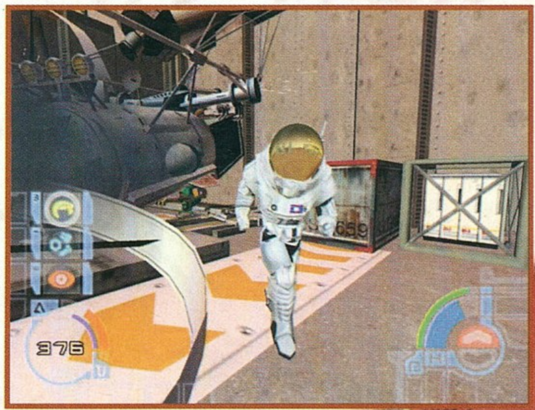
de még csak az aktuális feladatunkat látjuk), majd nyomva tartani az L2-őt. Ekkor jön elő a térkép. De még mindig előfordulhat, hogy valamelyik másik térképre van szükségünk a sok közül, azt az X újbóli nyomogatásával érhetjük el. Legszebb az egészben, hogy mindeközben mozogni nem lehet, vagyis ha eltévedünk, újra meg kell állni, és elölről kezdeni a procedúrát. Negyedik, egyben utolsó opciónk a Thermoscan (vörös), ami infravörös látást tesz lehetővé, megjelenítve ezáltal az egyébként láthatatlan ellenfeleket. Külön pikantériája ennek a módnak, hogy ha kiválasztjuk, eltűnik a képről energiajelző csíkunk, vagyis harc közben látjuk, hány találatot bír még ki karakterünk. A felsorolásnak azonban még nincs vége. Ugyanitt, kelléktárunk alsó sorában találjuk „terminátor-karunkhoz" kapcsolódó képességeinket is. Ezeket a játék során egyenként szerezzük be, ugyanúgy, mint Rayman kesztyűit a Hoodlum Havoc-ban. Először a **csavarkulcs** funkcióval bővül repertoárunk, aztán **plazma-vágóval**, majd a **horgos csáklyával**, végül a **katapulttal**. Látható, hogy a LucasArts-nál sok jó ötletet halmoztak fel. De aki kipróbálja a játékot, arra is rájön, hogy a fejlesztők nem tudták maradéktalanul realizálni, amit elképzeltek.

GRAFIKA, MIEGYMÁS

A grafikát illetően vegyes kép fogad. Martinnal egy gyors szemrevételezés során megállapítottuk, mennyire csúnya a játék – olyan, mintha még N64-re készült volna. Mégis felül kell bírálnom első benyomásunkat. Tulajdonképpen egész tűrhetően néz ki az RTX. A főszereplő, EZ modellje kellőképpen részletes és szépen textúrázott, főleg mikor szkafanderben rohangál. Ilyenkor majdhogynem rajzfilmes hatást kelt, annál is inkább, mert fehér öltözékében a figura kísértetiesen hasonlít a Toy Story-ból ismert Buzz Lightyearre. A LED-ek viszont igen gyatrák, alkatra és minőségre egyaránt (főleg a kis zöld pókok rondák). A Mars felszíne is lehetne változatosabb. Dicséretes, hogy a fejlesztők NASA ábrákat is használtak a környezet kialakítására, de így sem elég élethű a terep. Vörösnek persze vörös. Porzik is, ha járművel hajtunk rajta, ám ennyiben kimerül interaktivitása. A bejárható terület igen korlátolt, utunkat minden felől óriási, megmászhatatlan sziklák övezik. A játékban a világítás előre beállított és dinamikus fényhatások ötvözete. Az animációk Maya programmal készültek, nincs is velük különösebb probléma. Ami igazán kellemetlen – annak ellenére, hogy a játékot vadiúj motor hajtja –, a képfrissítés hibájából adódó gyakori szaggatás. Más jellegű észrevétel: talán túlságosan is színes az RTX világa. A helyszínek, a berendezési tárgyak nekem folyamatosan a kínai piac hi-fi cuccait juttatták eszembe. Jellemzőik a villogó ledek, a felcifrázott kijelzők, a több ezer watt teljesítmény, a „hiperhájtek" dizájn – aztán meg az egész nem jó semmire. Egy másik megjegyzés: az IRIS mögött látható háttér, ami nem más, mint egy csúnya, lila, kinagyított, vázlatosan megrajzolt nyáklap (vagyis nyomtatott áramkör). Vajon úgy képzelték, ettől lesz futurisztikus a látvány? Szerintem ez szándékos paródia! Mert ha nem az, akkor valami tényleg nincs rendben a LucasArts-nál.



Mindezek ellenére sok dolog kedvemre való az RTX-ben. Tetszenek a tágas terek, a variált perspektívák, a 3D-s lehetőségek jó kihasználása. Egyik kedvenc játékomra, a Project Edenre emlékeztetnek. Wheeler beszólásai néha tényleg üdítően hatnak, és jópofa az is, ahogy fél szemével megbámulja a lányok idomait. Szintén jó ötletnek találtam, hogy szkafanderünkből folyamatosan fogy a levegő, így nem csak az életerőre, hanem az oxigéntartalékra is ügyelni kell. Érdemes mindig magunknál tartani, s benyomni egy-egy palack levegőt mielőtt megfulladnánk. (Egészségügyi csomagot és oxigénpalackot találunk elszórva a pályákon, de vásárolhatunk a piros automatákból is. Pénzt a kis dobozokból szerezhetünk.) Szóval a sok hiba mellett teli van hangulatos elemekkel is az RTX. Ám igazán akkor határoztam el, hogy nem fogom kritikámmal földbe tiporni a játékot, mikor először léptem be IRIS digitális (no meg kissé pszichedelikus) világába, s jutottam el egy bit formájában az output terminálra. Ugyanis virtuális hackerként utaztam már be teljes számítógépes rendszert a Rez-ben, de önmagában BIT, az korábban még nem voltam...



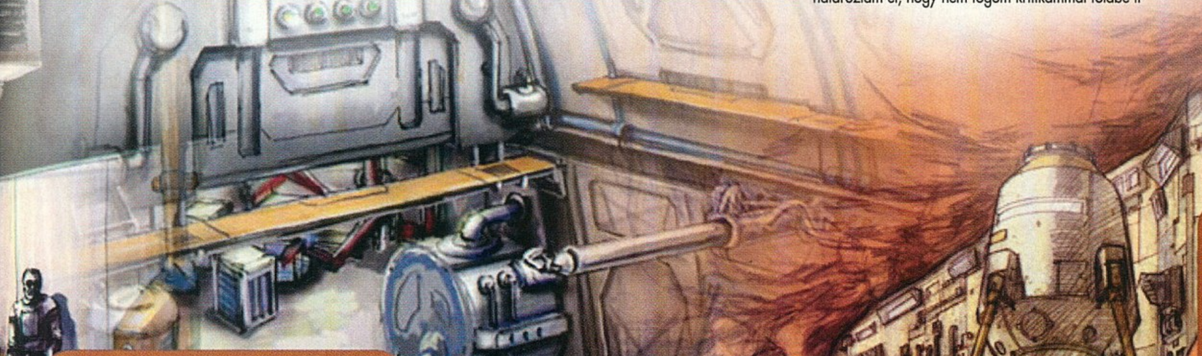
ELECTRO-FUTURE

A zenei aláfestés Dave Levison, a LucasArts rezidens zeneszerzőjének munkája. Egy interjú során, az RTX-re irányuló kérdésekre válaszolva alkotását a következőképp jellemezte: "Inkább futurisztikus mint retro, inkább mechanikus, mint organikus, inkább high-tech, mint emberi és inkább szürreális, mint valós". Nos, a játék muzsikája valóban – ha lehet ilyet mondani – markánsan robotikus, ugyanakkor sokszor lágy, szelíd techno-ambient anyag. Magam részéről nagyon kedvelem az efféle, szintetikus hangzást, azt viszont már kevésbé, ha a zene túlságosan monoton és repetitív. Márpedig az RTX-nél igencsak az, annak ellenére, hogy a ritmus és a téma dinamikusan változik, attól függően, hogy álldogálunk, járkálunk, kutatunk, vagy éppen akciózunk. A szinkronszínészek hangja megfelelő, nincs miért bírálni őket. A háttérzajok viszont már kevésbé tetszetősek (bizonyos Ellen Meijers munkái). A lézerek hatásosan sercegő hangját nem számítva, az effektek többnyire gyengék, hiányzik az igazi kirobbanó erő a lövésekből és robbanásokból.

SZAVATOSSÁG?

Az egész program tíz pályából áll, teljesítésük kényelmes tempóban sem tart tovább tíz óránál. Hosszabb időbe csak a főellenségek leküzdése telhet, illetve az, ha valami apróságnál elakadunk. A megoldás persze minden esetben banális, csak könnyen elkerüli a figyelmet. Végtére is az RTX egy nyílegyenes labirintushoz hasonlít, amiben lehetetlen eltévedni, aztán valahogy mégis küzd a kijutásért az ember. Azt hiszem, csupán némi tájékozódási képesség szükséges hozzá, más nem nagyon. Végtére is a középesnél valamivel jobb játék, ami a nagy nyári melegben, két strandolás közt rövid időre elszórakoztat.

Stil.



MARTIN BELESZÓL!

Az RTX esetében kifejezetten örülök, hogy van lehetőségem „beleszólni", mert Stil. értékelésével ezúttal *nagyon nem* értek egyet. Szerintem ez a játék ocsmányul néz ki! Nem hittem a szememnek, amikor megláttam a nevetségesen amorf Toy Story-s karaktereket és a 4 évvel ezelőtti elmosott textúrákat. Siralmas! Ehhez jön a kritikán aluli játszhatóság, plusz a nevetséges szavatosság. Szégyen! Én 4 pontot adnék neki szívem szerint, azért, mert a LucasArts ezt nem engedhetné meg magának... :(

RTX RED ROCK

LUCASARTS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (250KB)
analóg irányitó (dual shock)

✔ sci-fi, techno, mars
× kapitális hibák

6 pont

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

FPS. Ezzel a játék feléről már el is mondtam mindent. Ráadásul az Konzol előző havi számában BG kolléga pont eme műfaj csírájáról írt, igaz a csíra időközben meglehetősen izmos lénnyé nőtte ki magát, hogy újult erőre kapva egye meg a gamer társadalom reá fogékony rétegét. A Mace Griffin: Bounty Hunter közel sem akkora durranás ugyan, mint a Wolfenstein, de azért aki szeret mindenre lőni a képernyőn, ami mozog, az talán ezzel is leül foglalkozni egy keveset.

Nos, az imént azért nem mondtam el mégsem mindent a program feléről, ugyanis a Warthogosok (angol fejlesztőcsapat, ex EA tagokból alakultak 1997-ben, dolgoztak az Infogrames-nek, az Activisionnek és a Psygnosis-nak is többek között) úgy gondolták, hogy egy sima FPS nem biztosít elég vásárlóerőt a termeküknek, és ezért beletettek még egy űrhajós-lövöldözős részt is, amolyan Jedi Starfighter szinten. Illetve csak jó lenne nekünk, ha azt a szintet hozták volna, így maradjunk csak annyiban, hogy a Starfighterhez hasonló a dolog. Kíváncsi vagyok, mikor jelennek meg a platformos ugrálással, valós idejű stratégiával, olajfúró torony szimulátorral vagy éppen Sims-szel kevert FPS gamék... Mindenesetre autóvezetéssel és tengeralattjárósdival mixelt már volt (007 és a Red Faction). Hiába, annyira rugalmas ez a műfaj, hogy bármivel össze lehet ereszteni, de hogy ez kinek jó, azt nem tudom. Én ha FPS-t veszek, akkor FPS-sel is akarok nyomulni, nem pedig mondjuk az űrben folytatni kisebb háborúkat, mikor arra vannak sokkal jobb stuffok is. Vagy csak én látom így?

A főhős valószínűleg szeret háborúzni, lévén anno egy amolyan rendfenntartó egység katonája volt, a Rangereké. Egy rutinküldetésnek látszó feladat azonban katasztrófába torkollt, és ő hirtelen a bíróság előtt találta magát, ahol a nyakába varrtak egyet s mást, majd elküldték tíz kemény évre nyaralni. Hiába magyarázta, hogy egy idegen, addig nem látott űrjármű is volt a helyszínen, az ítélet jogerős. A bünti letelte után emberünk visszatér (még mindig a rangeres egyenruhát viseli, remélem, azért az alsóneműt mosta néha), de a Ranger csoport már a múlté. Így egy barátja ajánlja be eljövendő munkaadójának, aki majd a küldetéseket adja, és kap egy csinos hajót is az utazgatás (a népesség leginkább aszteroidákon él, de ellátogatunk egy templomhajóra is – mire nem jó a hívők pénze!) és az emlegetett harcolgatás elősegítése végett. A népesség az emberen kívül még két fajt foglal magában, egy nagy majomformát és egy vékonyabb gyíkszerű egyedet, tehát a játék folyamán ne várjon senki mindenféle összevissza teremtményeket és rémségeket. Én mondjuk nem is vártam, és eléggé furcsállom azokat a stuffokat, ahol a tisztelt fejlesztők kínjukban már a gőtéket keverik az éjjeli lepkékkel, csak hogy „még soha nem látott szörnyeket" kínáljanak a hiszékeny fiataloknak. Személy szerint az átgondolt és összefogott koncepciók híve vagyok, egy játék önmagában is legyen izgalmas és szórakoztató, a szörnyeket pedig inkább meghagyom a túlélő horror és fantasy / RPG játékoknak. Pl. a Medal of Honor sorozatban sem látunk mást, csak nácikat, zombik nélkül, mégsem fanyalgunk ezen, nem?

A játék egyébként egy baromi rossz minőségű introval nyitott, de hamar rájöttem, hogy ezek valós játékképek, csak éppen olyan reklám (trailer), bemutatószerűen összevágva és bedigizve, de azért ettől még lehetett volna szép és rángatás mentes. A filmecske alatt a főhős meséli el az életét, a vége meg átmegy egy jó kis



zúzós zenébe, amit kellő hangerőn meg is hallgattam a szomszédokkal együtt. Az előre generált filmektől mentes bevezetőnek örültem, és mivel a későbbiekben sem találkoztam eme látványnak ugyan jó, de inkább félrevezető dologgal, tovább örvendeztem. S mialatt örvendeztem, a játék elkezdte a demozást, miképpen megállapítám a grafika jóságos mivoltát (kale) vala. Ez a demo végre a játék valós motorját használta, és ez alapján a grafix a *kiváló* határát súrolta!

De ugye nem mind arany, ami a demoképek alapján fénylik! A kontroller setup átnézése után – ahol külön beállításai vannak az űrharcnak és a földinek – el is kezdtem kalandjaimat a marcona ex-zsoldos bőrében. Ráadásul jegyzetpapír is volt kéznél, mert a Martin ugyan kissé rezignált, enervált, inaktív és alulmotivált formát öltött, amikor a játékot átvettem tőle, de ez nem akadályozta meg abban, hogy egy oldal mellékletet is előírjon számomra. Mint kiderült olyan fél óra játék után, a melléklet teljesen felesleges, de úgyis leírom azt, hogy miért is. Start New Game...

Az első küldetés afféle prológus, vagyis az általam már leírt „végső" bevetést kell eljátszani. Rövidesen ott álltam egyedül, kezemben az elektromos gumibotommal, amit ügyesen pörgettem is, ha nem nyúlkáltam sokáig az irányítómhoz. Érdekes, de megfigyeltétek, hogy a legtöbb FPS-ben a legalacsonyabb szintű fegyverrel nem is lehet lőni? Javasolom a név kiegészítését FPP&S-re (First Person Puncher and Shooter). De mi legyen azzal, amiben mondjuk kés van? Eh, belezavarodtam. Szóval, megyek előre – a grafika teljesen jó, finom mozgású. Fordulok – huh, rángat mint az állat! Na jó, nem nagy állat, de akkor is! Hogy lehet egy fix hardverre 2003-ban rángatós játékot kiadni? A stuff, ha jól olvastam, már így is halasztva volt, akkor ezt miért nem tudták kijavítani benne? Mint azt valamikor már kifejtettem, a rángatás nem csak esztétikailag rontja el a gamét olyan szinten, mintha a csokifagyiban legyet találnánk, hanem a kezelhetőséget is agyoncsapja rendesen. Mondjuk az ellenfél tőlem oldalra áll, fordulok, és a megfelelő időben már nyomom is a tűzgombot, de a grafikai motor úgy dönt, hogy neki ez már sok és kihagy 1-2-3 képkockát. Persze így az ellen röhög, hiszen mindenhova lőttem, csak rá nem. Ilyenkor az ember reflexből visszahúzza a célkeresztet, de a motor megint csak berángat, vagyis beszedtem pár találatot és elpazaroltam +15% lőszert, a rángatás okozta vizuális élvezetcsökkenésről nem is beszélve. A fejlesztők védelmére legyen mondva, a game abszolút multiplatform (még PC-re is van), és talán emiatt nem volt idő az egyes változatok finomhangolására. A rángatás sajnos az űrcsatákra is érvényes, de abbahagyom a szidást, mert a látvány másban már nem szenved csorbát, én meg közben még mindig ott állok a botomat markolászva...





Az említett gumiboton kívül még tíz féle fegyverrel lőhetjük szét az AI fenekét (esetenként a hajó L1-el aktiválható alsó gépágyúját vagy a TV-s biztonsági kamerás automata fegyvereket is használhatjuk, de egy pályán egy hangárban a duplacsövű ágyú is aktiválható volt), és hogy végre áttérjek a pozitívumokra, ezen gyilkoló szerszámok kidolgozása egész jó lett! Az arzenál a szokásos, van forgótáras pisztoly, forgócsöves géppuska, kisebb fajta rakétavető, shotgun (nem húzogatós, elektronikus jellegű, akárcsak a többi fegyver), az elmaradhatatlan távcsöves puska, gránát (igen érdekes módon össze vissza pattog, mintha gumiból lenne) és távvezérlős detonátorral szerelt akna, csak hogy a párat említsek. A szerszámok szépen animálnak, részletesen vannak lemodellezve és kitűnően követik a környezet fényviszonyait is. Használatukhoz jár egy igény szerint bekapcsolható,

CSAK EGY ÚJABB FPS...



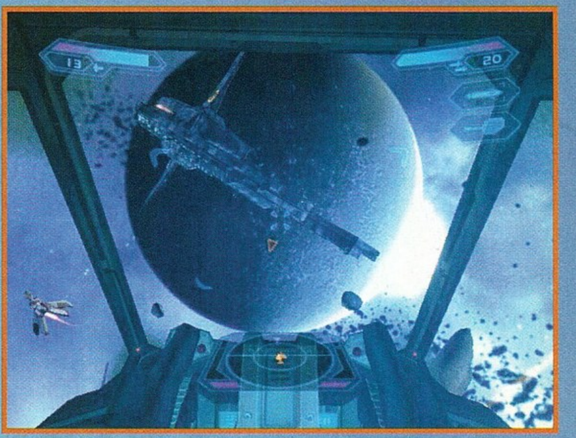
úgynevezett target lock (L1 alapállapotban), ami automatikusan becélozva tartja a célkeresztbe befogott személyt (pirosra vált közben), és követi is azt egy bizonyos határon belül. Ez igen kényelmes megoldás, de jobban örültem volna inkább egy egér támogatásnak. (Bár belegondolva, az ember konzolon általában kényelmes fotelban játszik, nem pedig asztal előtt görbítve a gerincét, tehát az egérpadot sincs nagyon hova helyezni.)

Griffin barátunk a fegyvereken kívül rendelkezik még egyfajta védő erőtérrel is, ami szép kéken villan, ha eltalálnak minket, és bizonyos időközönként visszatölti magát 100%-ra. Ezt végül is a jó ötletek közé sorolom, mert ha az ember ügyesen taktikázik, nem kell az amúgy is elég rapszodikusan elhelyezett (gyakran az egész pályarészen sehol, a végén meg olyan 3-4 db.), vagy szétrombolható fadobozokba rejtett egészségcsomagok után bóklásznia. Ilyen erőtérrel fel vannak szerelve egyes ellenfelek is, gondolom az esélyegyenlőség jegyében... A gömbhéjra vetített fegyver és életerő kijelzők mellett gyakran kapunk egy csík formában irányjelzőt is, ami az aktuális feladathoz vezető utat hivatott számunkra jelölni. Ez nem tudom, mire volt jó, mert a játék amúgy is teljesen lineáris, elakadni nem lehet, persze vannak néhol gondolkozást igénylő helyzetek is. Ilyen példának okáért, mikor egy nagy lift tetejére kell ráugrani, ott aktiválni a felfelé vivő kapcsolót, hogy mozgás közben be tudjunk ugrani egy szellőzőcsőbe. Erre érdemes is odafigyelni, mert ha a csíkunk szerint éppen a falban kéne továbbmennünk, akkor nézzünk le vagy fel, mert ott lesz a továbbjutás kulcsa, mint a betanító részben, ahol a dobozokon átugrálva a végén le kell guggolni, hogy átférjünk a korlát alatt (lehet guggolásból is ugrani, ezt se feledjük el!).

A harc (mert erről szól az FPS) meglepően dinamikus és jól kezelhető lett! Ez köszönhető a már említett auto célzásnak is, ami nem lett túlhangsúlyozva, ezzel tönkrevágva a kihívást. Az űrharc viszont inkább szívatás, mint kihívás, pláne, mikor időre kell valamit megtennünk, mivel a földi rész sokkal irányíthatóbb és néha lehet trükközni is! (40mp alatt kellett megállítanom három embert, hogy ne érjenek el egy hajóig, én meg simán csak beleküldtem egy rakétát a liftbe, amin indultak lefelé – olyan 4mp alatt megvolt a feladat!) Töltényt találunk mindenhez, az elesett ellenségek után felszedhető fegyverekből leginkább, de gyakoriak a lőszerraktárak is. A direkt emberre célzás mellett néha a robbanós hordókat is szétlőhetjük (van, ahol pont ez kell a továbbjutáshoz), ami elég hatékony, és szép effektel jutalmazza ügyességünket.



Ez az effekt pedig már a látványelemek leírása közé lavírozza a cikket, amik egyrészt *szépek*, másrészt pedig meglehetősen *egyszerűek* lettek. A *szépség* megnyilvánul az éles színekben, szép textúrákban, és a profin kivitelezett fény-árnyék összhatásokban egyaránt. A helyszínek között vannak tényleg hatalmas, tágas terek, például egy bányászkolónián egy óriási barlang, vagy említhetném egyes hangárakat is. Csatázhatunk bányákban, ülhetünk csillébe egy kis száguldozásra, mosolyoghatunk a templomhajó szerzetesein lévő stilizált, vigyorgó arcos álarcokon, és úszkálhatunk hullámzás-effektet használó víz alatti részeken is. A pályákon nagyon messzire ellátni, ráadásul a táj nem közvetlen a szemünk előtt épül fel, és nem találkoztam a csaló, mindent „jótékonyan" eltakaró köddel sem. Az *egyszerűség* pedig abban rejlik, hogy valószínűleg az ilyen futurisztikus űrépítményeket lehet a legkönnyebben legyártani a pályatervezőknek, mert minden sima és szögletes, poligonzabáló kerek, vagy lágyan ívelt formációknak nyomát sem látni. Az emberek és más lények kidolgozása és animációja hozza a manapság elvárható formát, nem olyan darabos, mint mikor egy részeg próbál marionettet mozgásra bírni. Futkároznak, fedezékbe bújnak, gurulnak a földön, dumálnak nekünk, lövedékeink nyomán folyik belőlük a vér, és puhán halnak meg (a poligonharcosok ritkán élnek tartalmas életet!). Kedvencem a tántorgó, de fegyveréből még görcsösen tüzelgető, agonizáló kompozíció. A vér és egyéb testnedvek szépen festik a padlót és a falakat, valamint a fentebb említett szép hordós effekt kapcsán, a robbanás nyomán szanaszét repkedő húsdarabkák (találó „frccs" hang kíséretében) is elég drasztikusan beterítik piros (ember) vagy zöld (gyík) színnel a hajdanvolt lény környezetét.



Oh, majd el felejtettem, azért nem csak a három fő fajjal találkozunk, mert van egy kisebb, csapatokban járó és négy zöld szemmel ránk bámuló pókféle, valamint egy ugyancsak kis méretű, háromlábú (vagy kettő plusz farok), általam csak csirkének nevezett alien életforma is, amik természetesen agresszívak és megtámadnak minket, de gyakran a gépi ellenfeleket sem kímélik. Érdekesség, hogy az amúgy békés háttérállatokat, konkrétabban a húsfeldolgozós pályán a madarakat is le lehet vadászni. Az általunk legyártott hullák nem tűnnek el, hanem bizonyos számú mindig marad (örvendezik ezen Evil Dzson torz lelke), ami lehet, hogy egyesek kényes ízlését bántja (akkor miért játszik ilyen játékkal?), de szerintem inkább csak növeli az akció életszerűségét, vagyis inkább azt a titokzatos dolgot, amit legjobban a *feeling* szó ad vissza. Tetemekből viszont nem csak ilyeneket találunk, mert a tervezők permanensen a helyszínek díszítésére is mindenféle testhelyzetben ülő, fekvő vagy lógó halottakat használtak. Igen gyakori visszatérő motívum például a korláton deréktájban fennakadt ember, vagy a ládáról felsőtesttel lelógó verzió, természetesen sok-sok kifolyt hemoglobinnal a közelben. A szolidabb hullák között pedig bajtársai által a hátára fektetett, mellén összekulcsolt kezű az, amit megemlítek. Akinek nem elég ennyi brutalitás, az párszor végig is nézhet rendes kivégzéseket, mikor a védtelen vagy fegyvertelen áldozatot közvetlen közelről lövi le gyilkosa. Aki pedig még több vérre szomjazik, az imádni fogja a hatalmas állatok húsát feldolgozó üzemet, ahol minden piroslik, és még egy véres folyadékkal teli medencében is lubickolhat!



VÉGEREDMÉNY

Ez tehát a játék. Én élveztem, bár lehetne sorolni szépen, hogy mit loptak és honnan a Warthogos fickók. De ez most kifejezetten jót tett a játéknak, mert nem voltak hülyék, hogy a rossz részeket lopkodják össze! A game gyengéje a rángatáson kívül az űrcsatás részekben is keresendő, bár inkább csak arra kell vigyázni, hogy maradjunk távol a tömegtől és távolról lövöldözzük le az ellent a hosszan tartó hajkurászások helyett (nehéz dolog ám az elfogó pálya követése, pláne, hogy eddig nem sok játékban láttam ehhez hasonlót). A multiplayer részt nem lesz nehéz kielemeznem, mert nincs ilyen, gondolom annyit késtek már a határidővel, hogy tesztelési időhiány miatt egy az egyben kiszedték. Mindezek ellenére nekem 7.5 pontot megért a játék, de aki nem szereti az FPS-t vagy egyéb gondja akadt, az vigye le 6.5-re, aki pedig beleköt ebbe az egy pont különbségbe, hát...az töltsön el Evil Dzsonnal egy estét a pincében, Maynarddal, Zeddel és a bénával egyetemben, aztán megváltozik majd a véleménye arról, hogy kinek a cikkeibe kössön bele ;)

BDSM Dzson



MARTIN BELESZÓL!

Amilyen nagyot csalódtam az RTX-ben, olyan kellemeset játszottam a Mace Griffinnel! Amennyire gusztustalannak találtam az RTX görény szikla-textúráit, annyira meg voltam elégedve a Mace szép hegyeivel. Normális az irányítás, dögösek a fegyverek, jók az ellenfelek – azt hiszem, ha FPS gamer vagy, ebben a játékban nem fogsz csalódni. Vannak hibái, de a 7.5 mindenképpen jogos!

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER

VIVENDI UNIVERSAL

MÁS VERZIÓ: GC, X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (331KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ jó földi harcok, hosszú küldetések
× rángat, az űrcsata nem lett a legjobb

7.5 pont





AZURIK (XBOX) VÉGIGJÁTSZÁS BEFEJEZŐ RÉSZ

Tehát… Legutóbb ott hagytam abba, hogy túl vagyunk a kezdő kalandokon, közeledünk a városhoz. Mivel alapjában irtózat hosszú lenne mindent leírni abban a stílusban, amiben elkezdtem a végigjátszást, ezért áttérek egy kicsit az úgynevezett „távirati” formára. Illetve áttérünk… Mivel szakítva a hagyományokkal, most ezt közösen írtam egyik legjobb barátommal. Vagy én mentem a játékban, és ő jegyzetelt, vagy fordítva. (Közben pihenésképpen a Primalt elemezgettem.)

Hatalmas világban játszódik az Azurik. Nem írtunk le mindent, nem tértünk ki az apróságokra. Nézz mindig körül, már csak a felszedhető cuccok miatt is. Csak azokat a pillanatokat fogod itt látni, amik nélkülözhetetlenek a továbbjutáshoz. Nagyon nem is szeretném húzni tovább az időt. Köszönet Dave cimborámnak a segítségért…nélküle minden kicsit más lett volna. Hiába, no…ehhez a programhoz jól jött néha egy RPG fanatikus tapasztalata. Következzen tehát a segítség.

TOWN

Kutass, majd át a hídon.

EARTH HUB/ TOWER

Aktiváld az ezüst teleportot balra. Mássz fel a falon. Ments. Balra ajtó. Barlang végéig gyilok. Bal ajtón be. Nyírd ki a gólemet és menj be a komplexumba. Le a lifttel. Futás az ezüst teleporthoz, aktiváld. Ugorj a vízbe. Ússz ahhoz a parthoz, ahol a kristályok és a két szörny is van. Menj fel a létrán. Kulcs. Vissza a vízbe a szigetre. Alulról, a lyukon át. Tovább az égő akadályhoz. Végig az ösvényen. Még egy kulcs. Jobbra ösvény. Le a jégcsúszdán. Tűzerő. Jégblokád. Aktiváld a tüzet és a vizet = pára. Olvadjon el! Menj vissza a kiindulóponthoz, a kulcsokkal már kinyithatod a lakatokat. Be a kinyílt ajtón.

WATER HUB

Le a hídon, ugrás az arany teleportba. Ugorj a vízbe és keresd meg azt a szigetet, amire fel tudsz kapaszkodni és még egy gejzír is van rajta. Vizsgáld meg a gejzírt. Olvaszd meg a jégtorlaszt. Aktiváld az ezüst teleportot és ugorj rá a kék részre.

STORMY OCEAN

Vizsgáld meg a víz alját. Ments. Menj fel a vízlépcsővel. Ugorj a kis zöld padra. Aktiváld a kapcsolót. Ússz vissza a pálya elejére.

WATER HUB

Ússz a víz alatt a bázisra. Menj be a csőbe. Aktiváld a tűz és a víz képességedet = villám. Így már átmehetsz az ajtón. Vedd el a kulcsodat és mássz fel. Lődd ki a torpedót a szoborra = Water Fragment. Ússz oda, ahol a torony összedőlt. Ugorj be a sziklanyílásba, majd a vízbe és ússz vissza a faluba.

TOWN

A templomban töltsd fel magad, majd indulj el a Fire Realm felé. A hídon a lyukat az air képességgel ugord át.

FLAME GENERATOR

Ments. Egyenesen. Ugorj le egy emeletet. 3 tűzkulcs zárja el az ajtót, úgyhogy menj az épület mögé és menj be a barlangba. Jobbra ott lesz az 1-es kulcs. Menj tovább és egy nyitott helyre érsz. Tovább be az ajtón. Balra. Végig. Vége-felé megint balra. Szoba. Újabb kulcs. Menj vissza a bezárt ajtóhoz. Ugorj le és keress egy alagutat. Menj végig rajta a tűzgenerátorig. Keress egy hidat. Jobbra első ajtó. Kulcs. Tovább egyenesen. Ments. Nyisd ki a zárakat. Bent indítsd be a tűzgenerátort. Menj vissza a tűzgenerátorhoz. Menj be a kinyílt ajtón.

LAVA FALLS

Az elektromos erdőben vagy. Menj az ösvényen. Balra aktiváld a teleportot. Kereszteződésnél menj balra. Ugrálj a mentéshez. Egyenesen, majd le az ajtóhoz. Jobbra, majd végig az ösvényen. Kulcs. Ugrálj vissza és menj egyenesen felfelé. Menj ahhoz a ponthoz, ahol igencsak kevés elektromos fa van, lesz ott még egy kulcs. Menj vissza oda, ahol a gőzgejzír feldobott. Menj végig az ösvényen. Balra, használd a kulcsot. Menj be, jobbra lesz a harmadik kulcs. Használd hozzá az air powert. Menj tovább. Újabb hely, ahová a kulcsot helyezheted. Előtte ugorj le, menteni, majd vissza balra, a platformra. Menj az utolsóra és equipeld az air képességed. Ugorj jobbra a kapcsolóhoz. Ugorj a legutoljára kinyílt ajtóhoz. Ott lesz az utolsó kulcs. Ha azt is beraktad, akkor az egyik platform sokkal magasabbra fog repülni, mint idáig, úgyhogy irány afelé. Menj fel, végig az ösvényen, rá a színes burkolatra, ami levisz. Végig a barlangon. Menj a gejzírhez. Mássz fel a falon és ments. Aktiváld mindkét kapcsolót és ugorj a liftre. Onnan a következőre és onnan is a következőre. Menj balra és aktiváld a teleportot. Menj végig az ösvényen, a zöld szikláig. Használd a mérget, és a kő elolvad. Ez nyitja fel a kaput a következő pályához.

STORMY OCEAN

Gyorsan menj át a Water Hubba.

WATER HUB

Menj a jéghegyek felé.

ICEBERG FIELDS

Menj a baloldali hídhoz. Olvaszd el a jeget. Menj át az akadályon, jobbra az első ajtón és aktiváld a kapcsolót. Ugorj át a lebegő jégtáblákra. Mássz fel a tetejére. Aktiváld a kapcsolót. Újabb híd. Blokád. Használd a föld + levegő + tűz parancsokat. Használd. Ments. Újabb híd. Mássz fel a falon az utolsó kapcsolóhoz. Menj Earth Realm-be.

WATER HUB

Menj át Townba

TOWN

Menj Earth Realmbe. Látni fogod, hogy Balthazar egy kis meglepivel vár rád.

EARTH HUB

Menj az Earth Hub központi emeletére, be a vízesés melletti szobába. Kövesd az ösvényt. Ugorj a vízbe. Most a toronyhoz kell megtalálnod az utat. Találsz majd egy kulcsot a középső emeleten, aztán irány vissza a lifttel. Egy kapcsolóval megemelheted a tornyot, és beindítod az Earth Hub belső szerkezetét. Menj el a lifttel. Menj végig az ösvényen, de mielőtt mentenél, menj el a Drill Key bányába, hogy megszerezd az összes ott található kulcsot.

DRILL KEY MINE

Hat kulcsot szereztél. Az első egy barlangot nyit, tűzfallal. A második egy sötét szobát nyit. Gyújtsd meg a gyertyákat, így feltűnik egy másik barlang bejárata. A harmadik egy kis bonuszt ad, úgyhogy kilőtted ezt a szintet. Három Earth kulcsnak kell nálad lennie.

EARTH HUB

Kövesd az ösvényt, és ugorj bele a másik vödörbe. Ez a Desert Mines-hoz visz.

DESERT MINES

Fordulj jobbra a csatorna felé, az egyik kulcsodat használd el. Ugorj le és használd a smash képességedet, hogy aktiválhasd a második kristályt. Most menj be a másik oldalon, használd a kulcsodat (ezzel már csak 1 marad), és megnyitod a Volcano Range-et.

VOLCANO RANGE

Balra, mentőhely. Aktiváld az ezüst teleportot. Egy szobába jutsz, aminek a bal oldalában van egy kerék. Forgasd meg és elindul a lávafolyam. Mássz fel a létrán. Menj balra. Az elágazásnál menj jobbra, találsz még egy kereket, amivel újabb lávafolyamot indíthatsz el. Ugorj a tüzes platformra, és menj be az ajtón, ahol egy lávatavat találsz. Balra kapcsoló. Menj ki az ajtón, és menj át a frissen megnyílt hídon. Jobbra ess bele a lyukba. A gőz feldob a hegytetőre. Ments. Menj be az ajtón, balra, majd ugorj egy gejzírre. Kövesd a bal oldalon található ösvényt, a szürke teleportig. Ments. Menj az ösvényen, majd a kereket tekerd el, hogy elfolyjon a lávatömeg. Át balra a hídon.

FIRE MAZE

Menj balra, fel a hegy tetejére, aztán ugrás. Egyenesen előre a mentéshez. Ugorj át a kis szigetre, onnan át a liftre. Mássz le a gejzírhez, ami feldob. Egy mentőhely mellé fogsz érkezni, úgyhogy ments. Egy kis házat fogsz látni a domb tetején. Menj be és mássz le a létrán a vörös alagútba. Lift. Kapcsoló. Vissza az úton, amin jöttél. Ments. Menj be az újonnan megnyílt ajtón. Kövesd az utat a kereszteződésig. Balra. Balra. Balra. Egyenesen. Egyenesen. Egyenesen. Gejzír. Menj be a lyukba, a végén kapcsoló. Lift. Ments. Jobbra. Sziklaszirt. Ugorj a lávában úszó sziklára, most már fel tudsz mászni. Menj egyenesen és le a lifttel. Menj a Volcano Range-be.

VOLCANO RANGE

Menj arra, amerről jöttél, balra. Jobbra, ments. Megint jobbra a teleporthoz. Menj az Earth Realm-be.

DESERT MINES

Menj fel a folyosón. Balra. Aktiváld a cuccost. Ments és fordulj jobbra. Ugorj a platformra. Szembe látsz egy kulcsot, szerezd meg. Ezután menj az Earth Hubba.

EARTH HUB

Menj a legalsó szintre. Nézz a vízesés felé. Menj fel a lifttel és használd az utolsó kulcsot. Menj le a létrán, majd végig a folyón. Végig az ösvényen és át a baloldali hídon. Kulcs. Tovább egyenesen. Menj a szikla tetejére és ugorj át a létrára. Nyomd meg a kapcsolót és mássz le a létrán. Menj a toronyhoz és használd a maradék kulcsot. Menj a Desert Mine-hoz.

DESERT MINE

Haladj, egészen addig, amíg meg nem találod az uccsó darabot azok közül, amiket aktiválni kellett, ez után találhatod meg az utolsó kristályt is.

EARTH HUB

Menj az Earth Hub belsejébe, és menj a lifttel a Tower Bridge-hez. De ne menj be, hanem fordulj meg az ajtó felé. Menj be és üsd meg a kristályt. Ugorj le és menj az Óriás Fához.

TREE BOTTOM

Menj végig az ösvényen, aztán jobbra. Ments. Most le kell játszanod hét dallamot: smash, lightning, lava, whirlwind, lightning, smash, lava. Így megnyílnak az óriáskapuk az óriásfán. Balra. Tűzakadály. Oltsd el és ugorj a gejzírre. Mássz fel. Kapcsoló. Lődd szét a tükröt. Ugorj le. Állj rá a négyzetre és hagyd, hogy elvigyen a barlangba. Menj vissza a szigetre és ugorj balra. Menj végig az ösvényen. A végén fordulj jobbra és aktiváld a tükröt. Menj vissza a teleporthoz. Ments. Menj a gejzírhez. És menj az Earth Hubba.

EARTH HUB

Ugorj be a vödörbe. Ez levisz a Desert Mines-hoz.

DESERT MINES

Menj egyenesen a bányák bejáratai felé. Nézz be a fúró vájta lyukba. Így a Volcano Range-be jutsz.

VOLCANO RANGE

El a teleporthoz, a jobb oldalon. Menj fel az ösvényen és nézz körül. Menj vissza a Desert Mines-hoz.

DESERT MINES

Látsz egy fúrót magad előtt. Menj be a vájatba. Fordulj jobbra és ugorj bele a vödörbe, ami elvisz az Earth Hubba.

EARTH HUB

Menj a városba a teleporttal, ahol rövidesen beléphetsz a Life Realmbe.

TOWN

A belépő a Life Realmbe, a templomban van.

LIFE REALM

Menj be balra a hídon. Kapcsoló. Folytasd az utat. Újabb platform. Közepén kulcs. Fordulj szembe a nagy kristállyal és ugorj a jobb oldali platformra, majd a fentire a kulccsal. Menj vissza azon az úton, amin jöttél, és használd a kulcsot. Ugorj a következő platformra. Alul még egy kulcs. Ugorj át az inaktív platformra. Aktiváld a kulccsal és folytasd az utadat. Kapcsoló. A törött korong mellett van egy kapcsoló, aktiváld, de húsz magot meg kell gyújtanod.

TOWN

A városból ugyanúgy beléphetsz a Life Realmbe, mint a Death Realmbe. A Life Realm felfelé, a Death Realm egyértelműen lefelé található. Egy lift visz le oda. Találkozás a Death Guardiannal.

DEATH REALM CONVEYORS

Balra mentési lehetőség. Hagyd, hogy a lift szabadon vigyen. Két ajtó közelében fog ledobni a lift. Valahol melletted láthatsz egy nagy pillért, ami mellett egy lift van. Ez a lift az egyik oldalon felfelé, a másik oldalon pedig lefelé halad. Ússz oda hozzá, hogy automatikusan felkerülj rá. Hosszú ideig fog tartani, de ha már fent vagy, elkezdhetsz kulcsokat keresgélni. Kövesd a lift útját, ami egy ajtóhoz vezet. Menj végig a tetejéig, ahol alattad két elixír lesz. Menj be az ajtón. Egy olyan épülethez érsz, aminek van bejárata. Mellette lift. Szállj fel a liftre, ami elvisz a kulcshoz. Kapd fel, és aktiváld a vörös kapcsolót. Most ugorj vissza a lifthez, és folytasd az utadat. Menj át a következő ajtón. Még egy épület. Ugorj az épület tetejére a lift segítségével, hogy megszerezhesd a második kulcsot is. Most ugorj le a tetőről, és menj be az épületbe. Ugorj be a verembe, aminek a mélyén ott van a harmadik kulcs. Ezután vissza a lifttel. Ne felejtsd el, hogy melyik irányba haladtál idáig! Menj el a következő ajtó mellett, és menj be a következő épületbe. Ugorj le, és szerezd meg a negyedik kulcsot. Menj tovább és ugorj rá a fel-lejáró rózsaszín sziklára a jobb oldalon. Ha ráugrasz, leereszkedik, így már be tudsz jutni a lejjebb található komplexumba. Menj fel a lépcsőn, a jobboldalon, és keress egy szobát, amiben a kulcs is van. Nyomd meg a rózsaszín kapcsolót és kapd fel a kulcsot. Most menj a központi emeletre, hogy megszerezhesd a hatodik kulcsot. Menj ki az épületből és ugorj a liftre. Menj ki a legközelebbi ajtón. Ugorj a liftre a jobb oldalon. Menj fel vele, menj be az ajtón és kövesd az ösvényt a következő ajtóig. Menj fel a lifttel, így már rá tudsz ugrani a gépre. Ezután menj jobbra, ahol egy rózsaszín platformot láthatsz a mélybe zuhanni. Ugorj rá és menj fel vele. Ments. Menj balra és ugorj rá a platformra. Ugorj a rózsaszín liftre. Most ugorj át a zöld emeletre, majd onnan át a következő és egyben az utolsó emeletre. Itt használd mind a hat kulcsot és nyisd ki az ajtót, így megnyílik az út Perathiaba, vagy pedig harcolhatsz Balthazarral.

DEATH ELEVATORS

Ments és menj a központi lifthez. Nyomd meg a zöld kapcsolót. Menj két emelettel feljebb. Kapcsoló a bal oldali falon. Ebből kifolyólag a kék kapcsoló által még magasabbra kerülsz, úgyhogy be a liftbe, és nyomd meg a kék kapcsolót. Menj ki a főtérre és nyomd meg a kapcsolót. Ez megváltoztatja a narancsszínű kapcsolót. Menj vissza a liftbe és nyomd meg a narancssárga színű kapcsolót. Menj az alagútba és menj fel a lifttel. Ezen az emeleten is van egy kulcs, úgyhogy szerezd meg és aktiváld a kapcsolót. Ez megváltoztatja a zöld kapcsolót. Nyomd meg a zöld kapcsolót. A szomszéd szobában kulcs. Vissza a liftbe és fel a másodikra, ott narancssárgaszínű kapcsolót aktiválni. Visszafelé a másik kapcsolót is aktiváld, így a narancssárga kapcsoló egy szinttel lejjebb kerül. Aktiváld a narancssárga, vagy pedig a kék kapcsolót Ugyanarra az emeletre visz mind a kettő. A narancsszínű feljebb visz egy emelettel. Menj vissza a liftbe és nyomd meg a narancsszínűt. Nyomd meg a zöldet. Menj a kék szintre. Nyomd meg a kék kapcsolót. Használd a kulcsot. Menj vissza és nyomd meg a zöld kapcsolót. Vissza a liftbe és nyomd meg megint a narancssárga kapcsolót. Olvaszd el a jeget, és nyomd meg a zöld kapcsolót, hogy pályát léphess. Használd a kulcsodat, hogy megváltoztasd a kék szintet, és ments. Ezután harc Balthazarral. Sok sikert hozzá, és használj megfelelő páncélt!

Hát ennyi lett volna. Remélem, mindenkinek sikerült segíteni a nehezebb részek említésével. A végére már kicsit untatott…nem véletlenül kapott annyit a játék, amennyit. Ha lesz folytatás, szerintem mindenképpen jobbra készítik majd, de azért így is izgalmas volt.

DAVE & BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

GAROH, A FÉLÉNK FARKASEMBEREK OTTHONA

A múlt hónapban az Air's Rockot pipáltuk ki utoljára, folytassuk menetelésünket onnan, hagyjuk el a sivatagot jobbra a hídon át, majd induljunk lefele, kövessük az utat, az elágazástól pedig menjünk fel a városhoz, Garoh-hoz. Itt a szokásostól eltérően nem egy zsivajtól terhes plázán találjuk magunkat, hanem egy kihalt, lépcsőkkel tarkított domboldalon. Haladjunk felfelé, az apró akadályok nem veszélyesek, először egy oszlopot kell megtolnunk, majd le kell csúsznunk egy csúszdán, aztán átugranunk egy oszlopon, végül ismét oszloptolás és csúszda jön. Ahogy haladunk felfele, fokozatosan és látványosan sötétedik be, és egyre több dolog (barlangrajzok, farkasüvöltés stb.) kezd arra utalni, hogy a várost farkasemberek lakják. A ládát egyelőre még nem tudjuk megszerezni, a szabadban lődörgő kámzsás alakok sem akarnak nagyon szóba elegyedni velünk, de a házakban – melyek a föld alatt barlangokká teljesednek ki – normális embereket találunk, így szokás szerint tartsunk bevásárló körutat (a fegyverbolt csak nappal nyit majd ki), és ismerkedjünk a helyiekkel. A föld alatti barlang bal-hátsó járatán át juthatunk fel a város feletti magaslatra (ott is van egy ház), a barlangban a zöld köveknél pedig Reveal varázslat segítségével haladhatunk tovább, innen is a magaslatra jutunk, de egy másik helyre, ahonnan lefele haladva elérhetjük a ládát. Ha a szabadban elindulunk a lépcsőn felfelé, a Reveal mágia automatikusan üzembe lép, látunk egy öreg farkasembert kijönni a sziklák közül, majd vissza is megy, a szikla bejárata pedig eltűnik. Természetesen manuális Reveal-lel jelenítsük meg újra a bejáratot, és azon keresztül haladjunk tovább, az így feltárult barlangban, az első elágazásnál balra induljunk, majd felfele, és hamarosan el is érjük az öreg farkasembert. A traccsparti után automatikusan alszunk egyet a fogadóban ingyen, s közben felkel a nap, így már vásárolhatunk fegyvert is. Ez után teljesen új, vicces szöveget nyom minden városlakó, sokan lelkendeznek, hogy mivel tudjuk a titkukat, most már nyíltan és büszkén vállalhatják másságukat, az egyikük még az után is érdeklődik, hogy nem vagyunk-e homofóbok, azaz farkasember-fóbok, hehehe. Most menjünk vissza a barlangon keresztül ismét az öreg farkasemberhez, Maha-hoz (ő soha nem változik vissza emberré, nappal sem), és kapunk tőle egy Djinnt. Itt végeztünk is, leléphetünk a városból, a domboldalon ismét két oszlopot kell megtolnunk, és két csúszdát igénybe vennünk, hogy kijussunk a világtérképre.

VILLÁMLÁTOGATÁS MIKASALLA-BAN ÉS MADRA-BAN

Induljunk el lefelé, az utat követve, három hídon át, majd az elágazásnál balra forduljunk, és hamarosan megérkezünk Mikasalla városába. Ez egy apró töltelékváros, igazából ki is hagyható, csak vásárlás és gyűjtögetés végett érdemes meglátogatni. Ha a baromfiudvarban elkezdünk a Scooppal áskálódni, találunk egy lejáratot, a rövid kis barlangon átmenve a város fenti részén lyukadunk ki, innen pedig felfele haladva egy Djinnbe botlunk, aki harc nélkül csatlakozik hozzánk. Az itteni ládát úgy érhetjük el, ha a város bejáratánál levő torony első emeletéről jobbra ugrunk, és a magaslaton körbemegyünk. Ha ezekkel és minden egyébbel végeztünk, irány a világtérkép.

Balra és lefele indulva kövessük tovább az utat, a híd utáni elágazásnál pedig forduljunk balra és felfele. Itt kicsit jobban elveszítjük az utat, és elérjük a tengert, innen jobbra és felfele haladjunk tovább, hamarosan ismét rálelünk az útra, azt kövessük, a hídon azonban ezúttal ne keljünk át, hanem a másik irányba haladjunk. Pár lépés után elérkezünk egy olyan elágazáshoz, ahol balra és felfele vezet tovább az út, jobbra pedig a sziklák között a már ismert Yampi Sivatag bejárata látszik, innen tehát már könnyen visszatalálunk Madra-ba. A városban megtudjuk, hogy a kalózok után most mások támadtak a helyiekre, a Kibombo törzs tagjai (akik a Gondowan kontinensen laknak), és csak egy dolgot raboltak el, Piers fekete, hajóirányító gömbjét. További hír, hogy Piers kiszabadult a börtönből, miután tisztáztuk, és elindult a tolvajok után. Most a föld alatti romvárosban egy újabb ládához is hozzáférhetünk, de egyhez még mindig nem, így majd később visszatérünk a kérdésre. Kizárásos alapon mi is vegyük utunkat Gondowan irányába, a világtérképen átlósan haladjunk felfele és balra, a híd után pedig lefele és balra, egészen a tengerig. Itt keljünk át a hidakon, és elérjük a kontinensek közötti sziklás részt, ami a Gondowan szirtek név alatt fut.

ELSŐ LÉPÉSEK GONDOWAN FÖLDJÉN

Itt látszólag nem sokat tudunk tenni, a futónövény és a Whirlwinddel megnyitható apró barlang is zsákutca. A megoldás a legelő (pontosabban ivó) kutya, használjuk az előtte levő területen a Scoop varázslatot, a kimarkolt föld alól pedig gejzír tör fel, mely segítségével feljuthatunk a magasba. Csússzunk le a csúszdán, ugorjunk át oldalra, másszunk fel három szintet az indákon, majd a középső csúszdán csússzunk le, és a balra található követ lökjük a vízbe a Move varázslat segítségével. Ez után csússzunk le a csúszdán, és másszunk le a vízben található sziklákra, itt ismét egy ugrálós játék következik, eddig a legnagyobb és legbonyolultabb, az előbb lelökött, más színű sziklán át kell eljutnunk a következő futónövényhez, amin másszunk is fel. A következő liánon is kapaszkodjunk fel, majd balra ugorjunk át egy kis szakadékot, és másszunk a következő növényen még feljebb, innen eljuthatunk egy ládához. Másszunk vissza le, és azon a futónövényen másszunk tovább le, amit még nem vettünk igénybe, majd ismét felfele mászás következik négy növényen keresztül, és kicsit körbemenve beszerezhetünk egy Djinnt is. Innen induljunk még feljebb a futónövényen, majd másszunk le a következő kettőn, és hozzájutunk a bolondgombához (sajnos betépni nem tudunk vele). Most másszunk vissza felfelé, aztán fel, le, le és le az útvonal, így visszajutunk a nagy kötélhez, amin kocogjunk át lazán a szomszédos kontinensre. Itt még másszunk le két futónövényen, és kijutunk egy számunkra terra incognita világtérképére.

Induljunk el az úton felfelé, ignoráljuk a hidat, és hamarosan el is érkezünk Naribwe kicsi, afrikai beütésű városába. A dupla házon keresztül bemehetünk az öreg kertjébe is, ahonnan a Whirlwind varázslattal feljuthatunk a totemoszlopokhoz, közöttünk pedig a Reveal-lel egy ládát jeleníthetünk meg. A fogadó mellett a kötélen használjuk a Lash mágiát a másik láda megszerzéséhez, végül, ha úgy tartja kedvünk, bemehetünk a varázsló kunyhójába is, aki pénzért hablatyol minden tárgyról valamit, de semmi érdekeset, tutira csak a gémerek megkopasztására találták ki poénból. Ha végeztünk, hagyjuk el a várost a felső kijáraton keresztül, haladjunk egyenesen felfelé, és hamarosan el is érjük célunkat, a Kibombo hegyeket.

Menjünk fel a lépcsőkön a fáklyákig, de ne menjünk be egyenesen a városba, hanem inkább toljuk az első ládát ütközésig jobbra és hátra a falhoz, a másikat pedig Move-val mozgassuk egy pozícióval balra. A futónövények és ládák segítségével továbbmehetünk, át az őr felett, majd az utunkba akadó oszlopot is toljuk meg, és menjünk még tovább felfele egy futónövényen és egy lépcsőn keresztül. A fenti őrrel vigyázzunk, toljuk jobbra a ládát, másszunk fel, majd a csúszdánál csússzunk le a ládához. Innen természetesen úgy juthatunk észrevétlenül vissza a kötélhez, ha Move-val kimozdítjuk, és magunk előtt toljuk a ládát (az őr a neszre ugrik, de egy vándorló láda nem zavarja). A kötélnél szokásunkhoz híven Lash-t használjunk, menjünk át rajta, majd haladjunk felfele. Az itteni első kincsesláda tartalmát úgy szerezhetjük meg, ha fentről a Move és a tolás segítségével, jó időzítéssel rálökjük a nagy ládát az őrre, persze a láda kihagyásával az oszlopokon átugrálva és lemászva is továbbjuthatunk. Másszunk fel a következő, indával benőtt oszlopon, toljuk a szakadékba az ez utáni oszlopot (feltétlenül úgy időzítsünk, hogy a kutya be legyen zárva a láda mellé), és így a másik láda tartalmához is hozzáférhetünk. Menjünk vissza a talajszintre, haladjunk felfele, ugorjunk be a nyitott barlangba egy tárgyért, majd a láda mellett használjuk a Tremor varázslatot, a kutya ugyanis időközben ki lett szabadítva, ám így az általunk lelökött csonttal foglalkozik inkább, nem minket ugat meg. Használjunk Whirlwindet a növénnyel benőtt barlangszájnál, menjünk át a barlangon, és az indák segítségével haladjunk tovább. Menjünk le az összes lépcsőn (a Djinnt most még nem tudjuk megszerezni), jussunk át a folyón, és ki is jutunk a világtérképre ismét, a hegy túloldalán. Innen csak egy helyet érhetünk el, menjünk át a hídon, kövessük az utat felfelé, és meg is érkezünk Kibombo szintén afrikai beütésű városába.

TÖRZSI VARÁZSLÓT AVATUNK KIBOMBO-BAN

A városka főterén éppen egy törzsi ceremónia zajlik, az új – de még nem teljesen hivatalos – varázsló, Akafubu próbálja áldozatként felajánlani Piers gömbjét Gabomba isten szobrának, a helyiek szerint immár sokadszor, de most sem jár sikerrel, a szobor most sem avatja hivatalos varázslóvá. A bejárattól balra menjünk át az oszlopok között, használjuk a Lash-t a kötélen, a magasban ugráljunk át az oszlopokon a jobb oldalra, majd haladjunk felfele, és a pap melletti oszlopokon pedig ugráljunk vissza a baloldalra. Itt látszólag zsákutcába jutunk, de a szalmatetőre is rá tudunk ugrani, onnan pedig már könnyedén folytathatjuk utunkat a peremen felfelé, ahol összetalálkozunk Piers-szel. Megtudjuk tőle, hogy ő az elveszett, misztikus, Atlantisz szerű Lemuria-ból származik, arról a szigetről, aminek keresésére indultak az előző játék végén annak főszereplői. Segítsünk Piers-nek, Move-val húzzuk az itteni faoszlopot a lyukba, erre a srác be is lép a csapatunkba, sőt hoz magával Djinneket és új varázslatokat is, köztük az előző játékból ismert Douse-t (esőcsinálás) és Frostot (vízfagyasztás). Megnövelt csapatunkkal haladjunk tovább felfele és körbe, másszunk le, és menjünk a hatalmas szobor mögötti területre, itt hőseink maguktól kiásnak négy nyilat, amik a kővel lezárt bejárathoz vezetnek, ahol egykor a szobor alatti komplexumot építő emberek lejártak dolgozni. A követ sajnos nem tudjuk elmozdítani, de hőseink kiokoskodják, hogy kell lennie szellőzőaknának is. Menjünk vissza a korábban látott töredezett talajhoz, használjuk rajta a Scoopot, és vegyük be magunkat a föld alá.

Az első barlang egyszerű, nincsenek elágazások, itt találkozhatunk először nagy forgó ventillátorokkal, ezek között mindig csak egy irányba mehetünk át. A következő helyszín is egyértelmű, jól átlátható, a bal oldali láda egy alakváltó, a jobb oldali viszont kincset rejt, ez után mehetünk is a létrán át a következő szintre. Itt középen nem tudunk átmenni a ventillátorokon, kerüljünk balra, állítsuk le a ventillátorokat úgy, hogy Lash-t használunk a kötélen, majd menjünk át középen felfele, haladjunk jobbra, és ismét másszunk tovább a létrán. Ebben a teremben menjünk körbe, ugorjunk át egy szakadékot, és használjuk az itteni létrát is. Ezen a helyszínen a létráig lineárisan haladhatunk, ne másszunk fel rajta, hanem menjünk tovább, hamarosan egy egér kerül elő és körbeszalad, e jelenet után menjünk tovább, ugorjunk át két szakadékot, és másszunk le a létrán egy emeletet. Itt a fekvő fogaskerék felett (nem látszik jól, hogy hézag van) átmehetünk a következő létrához, azon is másszunk tovább lefelé. Itt induljunk körbe, a négyes elágazásnál a bal szélső utat válasszuk, a fogaskeréknél pedig nyomjunk egy Poundot az oszlopra. Egyéb lehetőség híján menjünk vissza két termet, oda, ahol az egeret megláttuk, attól a létrától, ahonnan eredetileg idejöttünk, egy kicsit balra és le találjuk azt a narancsszínű fogaskereket, aminek segítségével az egér feljutott a fogaskerekek tetejére. Kövessük, álljunk jobbról a fogaskerék mellé, az felvisz minket, majd ugorjunk tovább a magasból a következőre, és így ugráljunk végig a másik narancssárga fogaskerékig, amin ismét lejuthatunk a talajszintre. Innen menjünk körbe a következő létráig, másszunk le, majd még lejjebb. Ezen a helyszínen menjünk el először balra a ládáért, majd jobbra induljunk, egy ismerős fogaskerékhez jutunk ezúttal balról, az innenső oszlopot is üssük be Pounddal. Másszunk vissza két szintet az egeres terembe, majd menjünk a két egymás mellett álló, függőleges, rózsaszín fogaskerékhez, és a bal oldalira pattanjunk fel. Így leesünk a mélybe egy eddig elérhetetlen Djinn mellé, most már megszerezhetjük (a kék és zöld fogaskerék között átférünk), majd a kötélen használjuk a Lash-t, másszunk vissza az egeres terembe, és az itteni negyedik létrát is használjuk, amin még eddig nem másztunk fel. Itt most már át tudunk menni a ventillátorok között, másszunk feljebb és még feljebb, és elérjük a Nagy Gabomba fejét.

Itt egy hibás áramkört találunk, amit meg kell javítanunk, ez egy apró logikai játék, hasonló a jó öreg Pipe Mania-hoz. Az időnk limitált, de végtelenszer próbálkozhatunk, mivel Akafubu szerencsére kitartó varázsló. A felső eszközökkel irányíthatjuk a játékot, először nyomjunk Poundot a fenti oszlopra, erre kiemelkednek a barna puzzle elemek, ezeket a két ikonra lépve balra és jobbra tudjuk forgatni, vissza pedig egyesével, Pounddal tudjuk nyomni őket az áramkörbe. Ez utóbbi miatt kicsit bonyolultabb a dolog, de nem veszélyes, bizonyára mindenki könnyen megoldja pár próbálkozás után. Tapasztalatom szerint teljesen véletlenszerű ez a puzzle, így megoldást nem is lehetne hozzá mellékelni. Ha megvagyunk, végre sikerül Akafubu varázslata, a Nagy Gabomba kinyitja szemét és kinyújtja nyelvét, amin keresztül mind a gömb, mind a varázsló megérkezik hozzánk. A gömb sajnos eltűnik egy másik szobában, a varázsló pedig megtudja, hogy mi segítettünk neki, hogy sikerüljön a rituáléja, és így hivatalosan is a falu varázslójává válhasson. Kinyit egy rejtett ajtót, ahova becsúszott a gömb, és eltűnik mögötte; kövessük, liftezzünk le, és végre megkapjuk a gömböt egy közjáték keretében, melyben Akafubu tényleg hivatalos varázslóvá lesz avatva, le is lép gyorsan örömében, pedig kapott volna még mellé egy varázslatot is. A Gabomba szobor tehát minket kér meg rá, hogy szóljunk Akafubu-nak, ha kell neki a varázslat, jöjjön vissza érte, az itt megnyílt járaton át menjen le a barlangba megszerezni, és ha nem sikerül neki, mi is próbálkozhatunk később. Az üzenetet automatikusan átadjuk, és most már bejárhatjuk a várost, a boltosok és a polgárok visszatértek a mindennapi tevékenységükhöz. Sajnos még nem tudjuk megszerezni a varázslatot, tehát ha bevásároltunk, le is léphetünk a városból.

A MADRA ALATTI ŐSI ROMVÁROS FELTÁRÁSA

Egyéb lehetőség híján, a világtérképen menjünk vissza a Kibombo hegyekhez, és itt először csak három lépcsőn menjünk fel, majd a tócsánál használjuk a Frost varázslatot. Menjünk egy emelettel feljebb, a jégoszlopon át haladjunk tovább, másszunk fel egy indán, majd menjünk a kis növényhez, amit növeljünk meg a Growth varázslattal. Az így keletkezett indán másszunk fel, és egy újabb Djinnnel leszünk gazdagabbak, ez után jussunk át az egész Kibombo hegyeken a már ismert módon vagy az alternatív útvonalak egyikén. A világtérképen most igen nagy utazás vár ránk, először menjünk vissza a két kontinens közötti átjáróhoz, itt keljünk újra át a nagy kötélen, majd két szintet másszunk fel oda, ahol a Djinn volt, és kasztoljunk Frostot a víztócsára. Az innen felfele található futónövényen másszunk fel, ugorjunk át a jégoszlop segítségével a másik oldalra, majd csússzunk le a csúszdán, vegyük fel a zöld gombát, és csússzunk le a következő két csúszdán is. Másszunk fel a futónövényen, használjunk Lash-t a kötélnél, keljünk át, innen pedig már lineáris az út a világtérképig, ahol a már ismert úton jussunk vissza Madra városába.

A városban mindenki új szöveget nyom szokás szerint, és a föld alatti romváros egyik lejárata is be lett falazva. Most már kipipálhatjuk azt is, menjünk le, lent a romváros bejárata melletti táblára nyomjunk Revealt, majd a helyén megjelenő kapcsolót nyomjuk be, így bejuthatunk végre a főkapun. Az egyik ládához könnyen hozzájutunk, csak menjünk körbe a házak között, a másikhoz pedig fagyasszuk meg a vizet Frosttal, majd toljuk el mindkét faoszlopot, másszunk fel az indával benőttre, onnan pedig kezdjünk el haladni a házfalakon és a földes peremen jobbra, át kell ugrálnunk azon a földhányáson is, amivel befalazták a korábbi bejáratot. Innen haladjunk tovább, ugorjunk át a másik eltolt oszlopon, használjunk Lash-t a kötélnél, átmászás után csússzunk egyet le, ugorjunk át a jégoszlopon is, majd a sarokban levő ház teraszára ugorjunk át. Innen már könnyű a dolgunk, a magasban menjünk körbe a ládás házig, és másszunk le a növényen a ládához. Innen menjünk vissza az épület felső bejáratához, menjünk be, és menjünk be a szobába is, ahol használjuk a Tremor varázslatot a szekrény mellett. Most menjünk vissza a talajszintre, időközben elolvadt a jégoszlopunk, így az előző ládás romház falán található csúszdán tudunk csak lejutni. Már csak az épület bal alsó bejárata van hátra, menjünk be, és célozzuk be a szemközti dolgozószobát, itt megtaláljuk az imént lelökött ládát, benne pedig egy kulcsot. Ha akarunk, a jobb oldali lépcsőn is felmehetünk, de arra csak egy zsákutca, pontosabban zsákszoba található, szintúgy a bal szélső ajtó mögött, tehát menjünk inkább be a jobb oldali ajtón. Itt először ne menjünk le a lépcsőn, haladjunk tovább, fel a másik lépcsőn, majd egy folyosó és egy újabb lépcső leküzdésének egy láda lesz a jutalma. Ez után menjünk vissza az előbb kihagyott lépcsőhöz, menjünk le rajta, a masszív ajtónál használjuk az új kulcsunkat, a Ruin Key-t, és bent szólítsuk magunkhoz az itteni utolsó tárgyat is, egy újabb idéző varázslatot, ha ez megvan, visszamehetünk a felszínre, Madra-ba.

Itt az egyik házban adjuk a két öregnek a zöld gombát, cserébe megkapjuk az emeleten tartott Djinnjüket, ezen kívül érdemes mindenkivel elbeszélgetni, érdekes infókat kapunk, többek között azt, hogy Isaac-ék nemrég jártak itt. A vörös hajú és szemű leányzóval, Karsttal (aki az előző részben megölt Menardi bosszúszomjas húga) mindenképp beszélnünk kell, ahogy a polgármesterrel is, aki elnézést kér Piers-től a bebörtönzésért, és odaadja nekünk a Cyclone varázslatot. Jó poén még, hogy a helyzet (a mi csapatunk Karsttal és a világítótorony gyújtogatókkal van, ugyanakkor az ellentábort erősítő Isaac és Gareth Felix, Jenna és Kraden régi barátja) hosszas elemzésekor Jenna elpirul, amikor Sheba kiböki, hogy szerinte Isaac és Jenna egy szerelmespár.

NÉHÁNY ELVARRATLAN SZÁL

Hagyjuk el Madra-t, és pipáljunk ki pár mellékküldetést, természetesen aki akarja, ezek egy részét kihagyhatja. Menjünk ismét vissza a nagyon hosszú úton Kibombo-ba, be Gabomba szájába a nyelvén át, le a liften és le a megnyílt lejáraton. Itt kipróbálhatjuk már a Cyclone varázslatot, ami egyrészt szétfújja a földön a zuzmókat és fűcsomókat (így is találhatunk rejtett tárgyakat, ezentúl a köcsögök és ládák fosztogatása mellett így is kutakodjunk), másrészt, ha egy gödörben használjuk, elrepít minket, mint Dorothy-t az Ózban. Ezen a helyszínen a látható gödör

mellett van két láthatatlan is, az egyik a nehezebben megközelíthető jobb felső fűcsomós területen, az alatt a kis beugróban használjuk először a Cyclone-t, és egy Djinnhez kerülünk, amit gyűjtsünk is be. A csúszdák és a létra segítségével könnyen visszajutunk az előző helyszínre, most a bal felső fűcsomós területnél Cyclone-ozzunk, majd haladjunk tovább balra a lineáris úton, és másszunk le a létrán. A következő kis fűcsomós területen is Cyclone-ozzunk, feltárul egy kis tócsa, melyre természetesen Frostot eresszünk, a jégoszlopon pedig át tudunk kelni jobbról a bal oldalra.
A következő helyen a Cyclone ugyan feltár hat víztócsát, de ez nem segít, ahogy a Frost sem, itt újabb varázst kell bevetnünk, a Revealt, és a hátsó falon meglátjuk a továbbvezető utat. Ez után egy folyóban kell felfele haladnunk a sodrással szemben a sziklákat kerülgetve, ráadásul úgy, hogy a vízesésnél a bal oldalon érjünk partot, az előnytelen perspektívából sajnos nem mindig látszik, hogy hol tudunk átmenni a sziklák közt. Itt menjünk körbe balra, és végezzünk teljes gyomirtást a Cyclone-nal, az egyik fűcsomó alatt víztócsára lelünk, amit kezeljünk jó szokásunk szerint Frosttal. Most visszafelé is keljünk át a folyón, és a bal alsó sarokban menjünk ki a partra, a feladat itt már egyértelmű, a létráról elérjük a jégoszlopot, onnan pedig a kijáratot. Ebben a barlangban már nincs más dolgunk, mint a talajszinten elsétálni a másik végébe (a középső növényeknél ne használjunk Cyclone-t, ha nem akarunk harcolni egy őrült növénnyel), és felszedni a fekete Tomegathericon (Necronomicon?) könyvet. Ez nem kulcsfontosságú tárgy, ha használatba vesszük, kicsit változtatja a varázslatainkat, adhat pluszt, és talán le is tilthat pár kulcsfontosságút, találhatunk pár ilyet a játékban, de szerintem nem valami hasznosak. Itt végeztünk is, mehetünk vissza a felszínre, a visszaút egyszerű, csak négy helyen kell csúszdát használnunk, és miután felértünk, menjünk át ismét a szomszédos kontinensre.

A következő mellékküldetés már kulcsfontosságú, de később is megcsinálhatjuk, induljunk vissza a játék elején meglátogatott Daila városába, ehhez azonban ismét át kell kelnünk a Dehkan fennsíkon. Először egy oszlopot toljunk meg a bejáratnál, majd másszunk fel a liánon, a következő helyszínen zuhanjunk le egy lyukba, majd a barlangból felmászva menjünk át a hídon, ugorjunk át a korábban eltolt oszlopon, és egy repedezett talajos területen is keljünk át. A következő helyszínen használjuk a Poundot az oszlopon, haladjunk lefele, majd ismét ugyanezt a módszert alkalmazzuk, ugráljunk vissza az oszlopokon, a Fennsík kezdőhelyszínén pedig vegyük igénybe a csúszdát, hogy végre visszakerüljünk a világtérképre. Daila-ban célozzuk be a nagy, díszes templomot, másszunk le a gödörbe, Frostoljuk meg mind a három tócsát, majd a jégoszlopokon ugráljunk el a Tengeristen könnycseppjéig, és vegyük is fel azt. Ha ez megvan, ismét menjünk át a Dehkan Fennsíkon, sajnos most jó pár feladványt újra meg kell oldanunk a más ismert módszerekkel, és pont oda lyukadunk ki, ahol folytatnunk kell a kalandot.

TENGERRE FEL!

A térképen célozzuk be Piers hajóját, de mielőtt bevennénk magunkat a belsejébe, Frostoljuk meg a tócsát, és jussunk fel a jégoszlopon keresztül a deszkaládához, majd menjünk fel a hajóra. Bent alaposan nézzünk szét, sok dolgot találhatunk, az egyik helyszínen pedig összefutunk egy medúzaszerű szörnnyel, sok ilyen lesz a hajón, ha végzünk velük, tócsa lesz a helyükön, amit persze le lehet jegelni. A következő helyszínen használjunk is Frostot, hogy elérjük a ládát, majd menjünk le az alsó lépcsőn. Haladjunk tovább, át egy kabinon, a következőben már hemzsegnek a medúzák, jöhet az akció. Ha kiharcoltuk magunkat, a ládát toljuk Move segítségével a legalsó pozícióba, a mellette levő két tócsát pedig Frostoljuk, majd ezeken keresztül haladjunk tovább. Menjünk ki az ajtón, és be a következőn, itt is aprítsuk a lényeket, és fagyasszuk a tócsákat, ezzel a kombóval tudunk előre haladni a kabinban, a ládát pedig egy pozícióval balra, eggyel le kell tolnunk, így ha kissé nehézkesen is, de végre elérjük a másik folyosót. Menjünk be a következő kabinba, az egyik lény már menekül előlünk, menjünk le utána, csapjuk le, a tócsát pedig Frostoljuk, így a bejárattól már tovább tudunk menni balra, ki a folyosóra, és be a következő kabinba. Itt a ládákon ugráljunk be a középső medúzához, amikor rátámadunk, az összes társa beleolvad, és egy főnökkel kell harcolnunk. Miután lenyomtuk, víz tölti meg a fülkét, felemelkednek a ládák, és tovább tudunk ugrálni a kijáratig (az itteni kincses ládát még nem tudjuk elérni), majd haladjunk tovább a folyosón és egy másik kabinon át. Következik egy egyszerű rejtvény, toljuk az oszlopot a jelre, majd varázsoljunk rá egy Douse-t, megtelik a teteje vízzel, és kinyílik a továbbvezető út. Kis séta után Piers a gömb segítségével elindítja a hajót, és megtanítja nekünk a kormányzását is, ettől kezdve szabadon hajózhatunk a világban – ilyen nem volt az első részben!

Természetesen akárhol nem köthetünk ki, csak a homokos partoknál és a folyók partjainál, egyébként A-val szállhatunk ki és be a hajóba. Szörnyek a tengeren is támadnak, a sekély részeken A-val kutathatunk is kincsek után, sőt a folyókon is felhajózhatunk, tehát eléggé megnőtt most a mozgásszabadságunk. Bármerre elindulhatunk, rengeteg új helyet fedezhetünk fel, az én útvonalam nem biztos, hogy a legoptimálisabb, mindenesetre, ha valaki követi ezt a végigjátszást (tehát nem tök szabadon játszik), annak ezt ajánlom, így biztosan nem hagy ki véletlenül semmi kulcsfontosságút.

YALLAM ÉS KÖRNYÉKE

A tengeri navigálásban nagy segítségünkre lesz a nagytérkép is, amit a világtérképről az R gombbal érhetünk el. Hajózzunk először mondjuk jobbra a part mentén, az általunk meglátogatott jobb alsó kontinens jobb szélétől egy kicsit lejjebb hajózzunk fel a folyón a hídig, és menjünk be Yallam kőkorszaki városába. Ez a környék teljesen fakultatív, kihagyható, de azért érdekes. A városban egy olyan kovácsot találunk, aki hozott ércekből és egyéb megmunkálható anyagokból (ezek mellett a „forgeable", azaz kovácsolható szó áll a tárgylistában) tud előállítani fegyvereket és különféle tárgyakat, ezekkel tehát érdemes ide ingázni. Sajnos a ládához és a barlanghoz még nem férünk hozzá, de jobbra továbbmehetünk a játszótérre, ahol a gyerekek előadnak és eljátszanak nekünk három gyerekdalt, melyek valójában hajózási térképek, a segítségükkel könnyebben elérhetjük majd Lemuria-t, de ha ezt kihagyjuk, az sem baj, a verset és a jelenetet amúgy is nagyon nehéz megjegyezni.

Ha végeztünk itt, felfele hagyjuk el a várost, majd induljunk balra, kövessük az utat a hídon át, és rövidesen megtaláljuk a Taopo mocsarat. Itt Move-val húzzuk be a mocsárba a követ, és tovább tudunk menni, majd ereszkedjünk le az ingoványba, ahol a mozgás elég trükkös. Amíg fokozatosan süllyedünk, haladhatunk, a buborékos részek pedig felvisznek minket a felszínre, tehát ezek között kell mozogni gyorsan, úgy, hogy meg ne fulladjunk. Először a mocsár bal alsó részébe evickéljünk, és a lépcső segítségével érjük el a ládát, majd ereszkedjünk vissza, és a jobb alsó részen kössünk ki, ahol bevehetjük magunkat a barlangokba. Menjünk be az elsőbe, a bejáraton természetesen Whirlwindet kell használnunk, az elágazásnál menjünk balra a következő barlangba, ott pedig Cyclone segítségével felszedhetünk valami extrát. Ez után menjünk vissza az elágazáshoz, a gőz előtt szaladjunk át, toljuk az oszlopot balra Move-val, majd menjünk felfelé (ne menjünk még be a járatokba), és haladjunk körbe. Újabb gőz előtt kell átmennünk, a végén toljuk Move-val pozícióba az oszlopot, és leesik az elérhetetlen Djinn, mi is essünk le utána az innen elérhető második csúszdán keresztül, ahol a gőz is fúj. Innen átugorhatunk hozzá, majd csússzunk le (ne Cyclone-ozzunk), és a jobb oldalon hagyjuk el a helyszínt. Most induljunk felfele és balra, menjünk ki a felfele nyíló járaton, haladjunk hosszan, majd az út végén a Scoop varázslattal ássuk ki a tárgyat. El is hagyhatjuk ezt az egész barlangot, jöhet a következő, amihez a mocsárnál először Growth-t kell alkalmaznunk a palántán, majd fel kell másznunk, kettőt lecsúsznunk, és Whirlwind-del megtisztítanunk a barlangszájat. Menjünk be, haladjunk tovább, a létránál ne másszunk fel, hanem jobbra haladjunk, a következő helyszínen pedig menjünk át a gőz előtt. A második gőzölőnél van egy kis gödör, ott használjuk a Douse varázslatot, majd Frosttal csináljunk a tócsából jégoszlopot, mindezt és a jégoszlopon keresztüli továbbhaladást roppant gyorsan kell kiviteleznünk, mert a gőz megolvasztja a jeget és elpárolja a vizet. Haladjunk tovább a lineáris úton, a kötelet ne bántsuk, inkább menjünk tovább a lávás helyre. Az izzó kövön használjuk a Douse-t, majd Move-val mozgassuk oldalra, és rajta keresztül haladjunk tovább, majd lefele a következő csarnokba. Itt visszatér a jó öreg kövön ugrálás egy kevés gőzős nehezítéssel, ha átjutottunk a terem alsó szélére, menjünk és ugráljunk balra, és játsszuk el az itteni izzó kővel is a Douse + Move trükköt. Amennyiben szükségünk van a ládára, még kétszer át kell ugrálnunk a köveken, ha megvagyunk, a sarkon túl jön egy újabb izzó kő, ezt szemből, nagyobb távolságból kell bűvölnünk az ismert módon. Ez után menjünk a következő helyszínre, és a furcsa kőcsoportnál használjunk Tremort, ezzel nagy felfordulást okozunk – a felső kő ledől, a láva kiömlik, elpárologtatja a továbbjutásunkat gátoló víz egy részét, ugyanakkor a láva egy része is kihűl, pont át tudunk ott menni felfele, csak először vissza kell mennünk egy darabon, ismét átugrálva a köveken. A következő helyszínen a már szokásos Douse-ra lesz szükségünk a kövön, majd toljuk el az utunkból, aztán haladjunk lazán a barlang mélyéig, más logikai feladvány már nem állja utunkat. Itt találunk középen is egy izzó követ, erre is menjen egy Douse, majd a bal felső sarokban egy sárgás fény kezd villódzni, eresszünk rá egy Scoop varázslatot, és miénk a Star Dust (csillagpor). Innen is leléphetünk, különösebb csapdák már nem várnak ránk, újra meg kell húznunk egy követ, a kötelet most használnunk kell Lash-sel, igénybe kell vennünk egy csúszdát, meg kell tolnunk egy oszlopot stb. Miután visszaértünk a szabadba, le is csúszhatunk a mocsárba, most tartsunk a fenti, eredeti kiindulópont felé, persze a trükk az ilyen csapdákban az, hogy a célunkat a legnagyobb kerülőkkel érhetjük csak el. Az itteni három barlangbejárat közül igazából csak az egyik az, Whirlwinddel jussunk be rajta, bent pedig használjuk a Scoopot a félig földbe ásódott tárgyon, kapjuk fel, és hagyjuk itt ezt a bűzös mocsarat. Menjünk vissza Yallamba, ahol a nehezen megszerzett Star Dustunkból kovácsoltathatunk valami véletlenszerű tárgyat, miután odaadtuk a kovácsnak a megmunkálandó anyagot, mindig hagyjuk el a várost, és jöjjünk vissza, ilyenkor vehetjük csak át a készterméket.

AZ AQUA ROCK MEGHÓDÍTÁSA ÉS MÁS KALANDOK

Itt végeztünk, menjünk vissza a hajóhoz, és folytassuk utunkat. Ha tovább hajózunk a part mentén, egy nem hajózható folyó és egy hasznavehetetlen homokos part után elérünk egy újabb folyóhoz, melynek két homokos partja is van, itt érdemes csak kikötnünk, de itt is csak egy fakultatív mellékküldetést teljesíthetünk. A kikötőtől induljunk balra, keljünk át a két hídon, majd átlósan balra és felfele haladjunk ütközésig, onnan pedig jobbra és egy kicsit fel, így egy apró barlangba, az Oseania Cavernbe jutunk, amit korábban is elérhettünk volna, de sokáig nem volt meg a képességünk a feltárásához. Az X jelnél természetesen Scooppal ássunk, az apró barlangon átkelve hamar be is gyűjthetünk egy újabb summon, azaz idéző táblát.

Folytassuk utunkat a vízen, hamarosan sziklás terület gátolja meg a továbbhaladásunkat, ezt követve pedig egy új, eddig nem ismert jeges kontinensnél tudunk kikötni, az Antarktisz helyi megfelelőjénél. Ezt egyelőre ignoráljuk, de később majd visszatérünk rá, ez a kontinens hosszú és egyenes, nem lehet rajta eltévedni, a felső csúcsánál pedig a Tundaria Tower található, aminek felfedezéséhez még nem rendelkezünk kellő varázserővel. Innen kíváncsiságból tovább folytattam a partok mellett megkezdett felfedező utamat, és meglepve tapasztaltam, hogy a Golden Sun világa nem gömbölyű, a szélén lefolyik a tengervíz a semmibe. Kövessük a partot tovább, ezúttal már a világ jobb szélén felfelé, és egy kis szigetvilág egyik szigetén lyukadunk ki, ami rövid ideig szintén teljesíthetetlen még.

A szigetcsoport másik oldalán kössünk ki, és itt menjünk be a városba, a játék Apoji Islands-ként azonosítja a helyet, ez természetesen nem a város, hanem a szigetvilág neve. Ez a hely leginkább a karibi szigetvilágot idézi, és odaillő, remek zene szól a háttérben. A falu közepén álló, vízcseppre emlékeztető szoborra eresszünk rá egy Douse varázslatot, és rögtön láthatjuk is az eredményét, elered az eső, valami sugár megy át az előbb látott sziget hegyéhez, ott pedig hátracsúsznak a szobrok, amik miatt korábban nem tudtunk tovább haladni, amennyiben próbálkoztunk. Itt egyelőre a vásárláson és beszélgetésen kívül nem tudunk mást tenni, tehát hagyjuk el a szigetet, és menjünk vissza az előzőhöz.

Kössünk ki, és menjünk be a hegybe, melynek neve Aqua Rock. Az első helyszínen induljunk körbe, az út lineáris, az első falmászás után is csak balra folytathatjuk az utunkat a szakaszosan folyó vízesésen át. Az első igazi elágazás ott jön, ahol balra és jobbra is kihagyós vízesés folyik, és felfele is mászhatunk tovább, két irányba is. A bal oldali mászókán másszunk fel a vízköpőkhöz, a faoszlopot toljuk Move-val a jobb oldali vízköpő elé, majd másszunk le, és ezúttal már a jobb oldali részen is fel tudunk mászni egészen a következő helyszínig. Innen rögtön csússzunk is le a vízesésen, közben pedig B-vel próbáljunk jobbra szaladni, ha jól csináltuk, pont egy ládánál landolunk. Csússzunk még lejjebb, majd másszunk le a szürke, inaktív vízköpőhöz, és aktivizáljuk a Douse-zal. Most csússzunk le még egy emeletet a nagy vízesésen, vigyázva, hogy ne csússzunk túl mélyre, majd csússzunk le a bekapcsolt vízköpőnkből folyó vízen is. Itt az útvonal nem túl bonyolult, menjünk először a jobb oldali nagy vízcsepp szoborhoz, és Douse-oljuk meg (ez után felfele kezd el folyni a vízesés), majd menjünk át balra a mászófalhoz, másszunk fel először a bal oldalon, és fosszuk ki az itteni ládát, ez után másszunk vissza, és most a jobb oldali mászókát válasszuk. Fent toljuk az oszlopot balra, majd másszunk még kicsit feljebb, és csússzunk fel a felfele folyó vízesésen, ezzel kipipálhatjuk ezt az elég trükkös helyszínt is – de „sebaj, van mááásik". Itt keljünk át a vízen, és természetesen toljuk ütközésig a két követ, a felsőt Move-val, így az alsó kőnél már át tudunk menni ennek a folyónak is a túloldalára, a felső kőnél pedig a B segítségével vissza is tudunk nyomulni a ládához. Másszunk fel egy emeletet, a két mászófal közül először a baloson menjünk fel, Frostoljuk az összes tócsát, majd irány a jobb oldali, és onnan másszunk még feljebb. Erről a magaslatról a felső jégoszlopok segítségével át tudunk jutni a ládához, majd az alsón keresztül folytassuk utunkat. Innen lineáris út vezet a következő vízcsepp szoborhoz. Douse-oljuk meg, majd másszunk le a falon, és ugorjunk a megjelent örvénybe. Itt a barlangban az első elágazásnál jobbra induljunk a sárga köveken át, majd haladjunk felfele az oszlopokig, először toljuk eggyel jobbra a bal oldalit, hogy elzárja a gőzt, majd menjünk a kettő közé, húzzuk még eggyel jobbra a bal oldalit Move-val, és eggyel balra a jobb oldalit is, szintén gőzelzárás céljából. Ez előtt is menjünk át jobbra, majd toljuk meg innen Move-val balra, és az oszlopokon átugrálva most már megszerezhetjük a láda tartalmát. Haladjunk tovább, a következő teremben toljuk Move-val az oszlopot a vízköpő elé, majd a kiürült medencében Frostoljuk meg a tócsákat, és a jégoszlopokon átugrálva haladjunk tovább. A következő elágazástól lefele menve simán megszerezhetünk egy ládát, majd jöjjünk vissza, menjünk felfele, és az út végén Douse-oljuk meg a vízcsepp szobrot. A megjelent varázssugár segítségével sétáljunk tovább, a következő teremben először balra menjünk körbe, toljuk meg tisztes távolságból Move-val az oszlopot, majd a bejárattól felfele haladva már itt is tovább tudunk menni. Újabb terem, újabb apró feladvány, itt figyeljük meg a sárga köveken a jeleket, és emlékezzünk a Pipe Mania-s puzzle-re. A megoldás: toljuk a felső oszlopot eggyel jobbra és eggyel le, majd Douse-oljuk a vízköpőt és a vízcsepp szobrot is. Hagyjuk el ezt a helyszínt is, haladjunk tovább pár járaton keresztül, a sárga köveknél ugráljunk a bal alsó sarokba, a következő teremben pedig még a magasban menjünk a vízesésbe, és miközben csúszunk lefele, haladjunk balra. Baloldalt jöjjünk lejjebb, de ne másszunk le az oszlopokhoz, hanem inkább csússzunk le balról, így egy szikla megfog minket lent, és egy szikla távolságban leszünk a bal oldali faoszloptól, toljuk is meg Move-val. Ez után másszunk vissza megint az előző szintre, és most ne az első hézagban csússzunk le a kövek között, hanem a másodikban, így az oszlopokon átugrálva simán elérjük a ládát. Csússzunk le, majd a következő teremben alulra ugráljunk át a sárga köveken, és a bal oldali kijáraton át hagyjuk el a termet. Itt nincs nehéz dolgunk, Douse-oljuk a vízköpőt, és ugráljunk tovább, a szomszéd teremben ugyanez a feladatunk egy apró nehezítéssel, itt először toljuk középre a követ, és Frost-oljuk a víztócsát, így hozzáférünk a ládához, majd hagyjuk el a termet, és jöjjünk vissza. A helyszín így resetelődött, a követ most a bal oldali pozícióba toljuk Douse előtt, így tudunk továbbjutni. A következő teremben a feladat egyértelmű, toljuk meg a faoszlopot Move-val a sárga kőről, majd toljuk még tovább, és felfele ugráljunk tovább, majd ismét egyszerű feladat vár ránk, toljuk az itteni oszlopot is pozícióba, és felfele hagyjuk el a helyszínt. Itt keljünk át a kötélen és a köveken alulra, majd egy komolyabb Pipe Mania feladat vár ránk, ez megint nem okozhat senkinek sem problémát, van néhány fix és néhány mozgatható oszlopunk Pipe Mania szerű rajzolattal. Egy hasznos tipp: a mozgathatók mind vegyenek részt a kialakítandó pályában, a fixek közül kettőt ignoráljunk. Ha kiraktuk az utat, szokás szerint Douse-oljuk a vízköpőt és a vízcsepp szobrot, aztán menjünk tovább, lökjük le az utunkba kerülő farönköt, és azon át távozzunk felfelé (vigyázat, az itteni láda alakváltó!). A kristálynál tölthetünk varázserőt, majd az út végén ismét egy vízcsepp szobor vár ránk, szokás szerint adjunk Douse-t neki, így eljutunk a bal oldali és a középső ládához is. Most a csarnok jobb oldalán menjünk végig le, és alul a bal oldali ajtón menjünk ki, itt a sárga köveken ugráljunk át a következő felfele nyíló ajtóhoz, és az emelvényen használjuk az imént begyűjtött Aquarius Stone-t, mire megnyílik a víz előttünk. A következő helyszínen már csak körbe kell mennünk, egy keveset mászókáznunk, és hozzájutunk egy új varázslathoz, a Parch-hoz, amivel el tudjuk párologtatni a vizet, ezt rögtön alkalmaznunk is kell itt, hogy kiszabaduljunk a víz fogságából. Most menjünk vissza az előző nagy csarnokba, onnan tovább lefelé, és Parch-csal szárítsuk ki az alsó medencét is, hogy megkaparinthassuk a láda tartalmát. Ez után a jobb szélső ajtón menjünk tovább a nagy csarnok jobb oldalára, és menjünk fel végig, majd felülről a második, lefele nyíló ajtón menjünk ki. Itt amennyire tudunk, felülről haladjunk jobbra, át a folyón, így simán át tudunk kelni, majd menjünk felfelé a vízköpő fejig, és oldalról adjunk neki Parch varázslatot, így a kiszáradt folyómederben könnyedén be tudjuk gyűjteni a következő Djinnünket. Innen már elindulhatunk kifelé az Aqua Rock mélyéről az ismert úton. Aki tanácstalan lenne, hogy ebben a nagy labirintusban merre induljon vissza, az menjen vissza oda, ahol az előbb kiszárítottuk a medencét, és a vízköpőtől jobbra nyíló ajtón keresztül induljon el, innen már lineáris az út, és újabb feladványokat sem kell megoldani jó ideig. Az örvény és a sárga kövek után jobbra csússzunk le a csúszdán, majd az itteni vízesésen csússzunk és másszunk le végig, innen már könnyen visszajutunk a hajónkhoz.

Sajnos ennyi fért a mostani mellékletbe, de még messze van a Golden Sun 2 vége, folytatása következik a jövő hónapban.

Credo

AZ ÓCEÁNJÁRÓN BRUCE MCGIVERN

A robbanás után a Bruce az egyik szervizlejáraton keresztül leereszkedi a hajó utasterébe. A kis folyosón csak egy irányba mehetsz, a következő szobában, ahol a hulla fekszik a pezsgősüvegek között, több ajtó is nyílik, először menj a nyitott ajtóhoz. Odabent vedd fel a pisztolytöltényt és a zöld növényt. Visszatérve a kandallós szobába a földön heverő iratokat felesleges átnézned, mivel használhatatlan mind. Hagyd el a helyiséget. A nagy széles folyosón egy rakás halott fekszik, ha a pont veled szemben lévő ajtót választod, egy hasonló kandallós szobába jutsz (csak hulla nincs bent), ahonnan szintén egy külön háló, fürdőszoba, és egy kis folyosó nyílik, aminek a végében egy zöld növényt találsz. Menj vissza a központi folyosóra. Kicsit arrébb szintén van egymással szemben két ajtó, ami közül csak az egyik lesz nyitva. Odabent egy akasztott nénit találsz a plafonról lógva, meg egy adag shoti töltényt, és egy zöld növényt a kandalló mellett. Menj ki a szobából a kis folyosóra, a végében vedd fel a hullától a hajó térképet (Cruiser Map), és az első osztályú kulcsot (1st Class Key). A puffanás, amit hallottál természetesen a szobából jött, és a zombi néni leesését hivatott jelképezni, visszafelé tehát agyon kell lőnöd, majd hagyd el a szobát. Na, most hogy már van térképed, jóval könnyebb lesz eligazodnod, mivel a térképen minden helyiség név szerint meg van említve. Ez a zombis széles folyosó a második emeleten (2F) van és Quest Roomnak híják. A bal oldali duplaajtó egyelőre még használhatatlan, mivel csak egy a kódkártyával hajlandó kinyílni, a másikat viszont az előbb szerzett kulccsal ki lehet nyitni (közben az egyik földön heverő biztonsági ember magához tér). Ezen a folyosón két irányba is mehetsz, mindkét irányban egy-egy zombi ténfereg, menj mondjuk balra, be az ajtón. A hall emeleti karzatrészén válaszd a szemközti ajtót, majd a rögtön jobbra lévőt, ami a VIP szobába visz. Itt a virágágyásból van egy zöld növény, majd vedd fel a fotelben pihenő hullától a Guest Keycardot. Nem lenne Resident Evil a játék neve, ha erre nem éledne fel a szobában szanaszét heverő négy hulla :) Lődd agyon őket (általában egy gyógyszert is maguk után hagynak), majd vedd fel a földről a faxot, és a másik sarokból a zöld növényt. Végül is mindegy, hogy melyik ajtón keresztül hagyod el a VIP szobát, mert mindkét oldalon két-két zombi vár majd, de ajánlom az azzal szemköztit, mint ahol bejöttél, mivel itt két biztonsági őr posztol, és az egyik egészen biztos, hogy maga után hagy egy adag pisztolytöltényt, ami már igencsak rád kell, hogy férjen. A visszaúton a Quest Roomhoz kicsit rázós lesz, mivel a hallban lesz vagy tíz élőhalott és a Quest Roomban is mindenki (pontosan hét darab) feléled, őket egyébként érdemes leszedni, mivel kettő közülük leveles gyógyszert hagy maga után. A dupla ajtót a Guest Keycarddal tudod kinyitni. A spirál lépcsőfeljáróban megtörténik Fonglinggel az első találkozás. Miután a lány lelécelt, menj egy emelettel lejjebb és keresd meg a karzaton az elektronikus panelt. (Egyébként, ha lemész a spirál lépcső aljához, megtalálhatod a közjátékban a kezedből kirúgott mobiltelefonod darabjait is.) A Guest Keycarddal nyitni tudod a felső emelten található két elektronikusan lezárt ajtót (itt a virág mellett egyébként van egy pisztolytár). Menj vissza a második emeltre, mindegy melyik ajtón mész be, mert mindkettő ugyanara a folyosóra visz. Ha itt elkezdesz lövöldözni (már pedig tutit hogy elkezdesz), a földön pihenő nyolc-tíz zombi is feléled, tehát egy jó kis csetepaté fog kialakulni, aminek a legkönnyebben a sarokban álló ládák felrobbantásával tudsz véget vetni. A 201-es szobában egy zöld növény van az ágy mellett, és egy pisztolytár a szekrényen. Átvizsgálva a fürdőt az akasztott hulla mellett egy fájlt találsz (Regular Report No. 1162). A 202-es szoba ugyan zárva, de a vele szemközti ajtó nyitva, azon menj be. A 205-ös kabin zárva, mellette a kis beugró végén lesz egy zöld növény, ugyanekkor viszont két zámbó fog rád támadni hátulról. A 206-os szobában shoti töltény az ágyon, hangtompítós pisztoly a széken, és egy zöld növény az ágy mellett. Kint a folyosón egy biztonsági őr fog megtámadni, aki majd egy levél gyógyszert hagy maga után. A Lounge egy nyugis helyszín, itt tudsz menteni, és ide kell akkor is visszajönnöd, ha esetleg elfogyna a lőszered, mivel a szekrényben végtelen mennyiségből tápolhatsz mindig. A másik ajtón hagyd el a hallt, a 204-es szoba zárva, a 203-asé viszont tárva nyitva. A kósza zombit nyírd ki és vedd fel a Crew Member ID kártyát az ágyról, majd a – mintegy varázsszóra feléledő – zombikat (az ágy mellett, a fürdőben és négyen-öten folyosón) lődd agyon. Ha akarsz, visszamehetsz a Lounge-ba tápolni, egyébként a kártyával a szebbeden egyenesen visszamehetsz a spirál lépcsőfeljáróba az elektronikus panelhez (visszafelé az egyik átjáró folyosó ajtaját már ki tudod nyitni), ahol használd a kártyát, hogy az első emelet két elektronikus zárja deaktiválódjon. Menj az elektronikus panelhez közelebbibe. Rögtön jobbra a dupla fémajtó a konyháé, ahol két zöld növényt és egy pisztolytárat tudsz felvenni. Innen nyílik a hűtőkamra is, de előtte vedd elő a shotgunt (könnyű fokozaton). A hűtő tele van pihenő zombikkal, de amikor felveszed az Assault Rifle-t (vagy normál fokozaton a shotgunt), egyszerre mind feléled, és közrefognak. Mindegyikük likvidálása után egy gyógyszert hagynak maguk után, és ha jobban körülnézel a hűtőkamrában, még egy adag lőszert is kell találnod, ahhoz a fegyverhez, amit felvettél. Menj a konyhán keresztül vissza a folyosóra. Haladj előre egészen a dupla ajtóig, ahol egy hulla fekszik, és egy zöld növény van a sarokban. Amikor a növényt felveszed és távoznál (az ajtó ugyanis a túloldalról van bezárva), a hulla felkel. Lődd agyon, majd AZONNAL fordulj meg, mert egy biztonsági zombi tűnik fel mögötted. Őt addig lődd, amíg el nem dob egy Assault Rifle lőszert (csak könnyű fokozaton). Menj vissza a folyosón és fordulj balra. A zombi nénit gyilkold le, vedd fel a pisztolytöltényt, és menj a másik folyosó egyetlen nyitott ajtajához. Odakint a tatrészen hat zombi támolyog, könnyű kikerülni őket, ami lényeges az a hajó végén, a panelen a kis Maintanence kulcs, vedd ki, (jár hozzá egy fájl is) hogy a lejárat teteje elcsússzon, amiből azonban egyelőre még hiányzik a kerék. Most vissza kell menned a spirális lépcsőfeljáróhoz, és keresd meg azt az ajtót, ami a térképen sárgával be van karikázva. Erről a folyosóról egy újabb sok kis kabinos részre jutsz, ahol két durva gyors zombi fog rögtön neked rontani, viszont egy Assault Rifle tárat hagynak maguk után (kár, hogy eddigre már nincs annyi helyed, hogy fel is tudd venni), egyébként grasszál még itt egy harmadik, némileg lassabb zámbó is, egy gyógyszerért. A 304-es, a 303-as, a 301-es, a 308-as, a 307-es, és a 306-os kabinok zárva lesznek. A 302-esben felvehetsz egy zöld növényt, és egy félautomata pisztolyt, ugyanekkor levágja magát a kötélről a felakasztott hulla (?) és neked ront. A 305-ös szobában is hasonló szituáció fogad, csak ott kötélről levágás nélkül ront neked a fürdőből egy zombi, itt amúgy egy pisztolytárat és zöld növényt vehetsz fel. A 305-ös kabin melletti nyitott ajtón hagyd el a kabinos részt. A vasreluxát a panel és a kulcs segítségével tudod felnyitni. A hallban (ismerős lesz) pont a veled átellenbe elhelyezkedő ajtó lesz nyitva. A folyosóról menj a be a Seven Seas bárba. A bárpulton levél, mellette zöld növény. A rulett asztalon a félkarú rablóknál pisztolytár. Vissza a folyosóra, be a folyosó végén az ajtón. A félkör alakú folyosó közepén a Store House-ban megtalálod a Valve Handle-t, egy naplót, pisztoly és shotgun töltényekkel együtt (úgysem tudod már felvenni). Kifelé menet váratlan dolog történik! Egy hatalmas karmokban végződő kéz csap be az ablakon (csak nem egy Tyrant?), és hozzávágja Bruce-t a falhoz. A pillanatnyi eszméletvesztést használja ki Fongling és meglép az előbb megszerzett kerékkel.

FONGLING

A lánnyal mindössze annyi a dolgod, hogy visszajuss az óceánjárók tatrészébe, ki a lejárathoz. Amint megkapod az irányítást, hat zombi fog mögötted betörni a folyosóra, ne foglalkozz velük, mint ahogy a visszaúton az egyik zámbóval sem kell különösebben törődni, mivel könnyen kikerülhetőek. Az utat remélem, tudod visszafelé (bár, hall, spirál lépcsőfeljáró másik ajtó, folyosón előre). Kint a taton, akár megölted Bruce-szal a zámbókat, akár nem, most senki nem lesz, lesz viszont töltény (általában shotihoz) a kis medence lépcsőjén. Menj a lejárathoz és használd a kereket. Ekkor megjelenik Burce, és kiderül, hogy robbanástól már alig élő Morpehus a vezérlőből már jó ideje figyeli a kis kompánia tevékenykedését, amit most úgy látszik, meg is elégel, mert szabadon ereszt két Elite Huntert.

BRUCE MCGIVERN

A hunterek elég kemény fickók, igaz csak normál fokozaton, ugyanazokat a támadásokat tudják, mint a sima eddig is ismert hunterek (pl.: a fejlecsapást), de ezen felül képesek még oldal irányba is villámgyorsan kitérni a lövedékek elől. Shotgunt vagy Assault Rifle-t ajánlok hozzájuk, ha nem akarod az összes gyógyító itemedet elhasználni. Mire végzel a két vadásszal, Fongling is végez a lejárat felnyitásával és eltűnik a nyílásban. Bruce már nem, de te még láthatod, amint a Morpheus hogy elkerülje a halált, beadja magának a T-vírus egyik kísérleti változatát. Amikor ismét nálad az irányítás, mássz le te is a lány után. Itt ebben a helyiségben tudsz ismét menteni, és cuccolni magadat. Menj le a lifttel. Középen a beugróban van egy zöld növény. Ha ebben a szobában a fal mellett húzódó karzaton körbefutsz (ez egyébként a bojler Room, csak még nincs meg a másik térképed) két ajtót is észrevehetsz. Mindkettő ugyanarra a folyosóra visz, értelemszerűen a másik végére. Tök mindegy melyiken indulsz el, mindkét irányban lesz egy csomó munkás zámbó (mögötted is megjelenek majd a semmiből). Érdemes leverni az összest, még akkor is, ha kifogy a pisztolytöltényed (közel van a tápolási hely), mivel két gyógyszert hagynak maguk után. Erről a folyosóról egyébként csak egy új ajtó nyílik, ami egy lifthez visz. A lift a spirális lépcsőfeljáró legalsó szintjére dob le. Itt végre felveheted a másik térképet. Tehát akkor elvileg most a B1 szinten vagy. A Cargo Roomon keresztül juss el a bemutató teremig (Presentation Room). Mindössze egy-egy zombi lesz mindkét irányban (meg egy pisztolytár a raklapokon). A bemutatóteremben, az egyik sarokban egy zöld növény, az üvegtartályok előtt egy Report (fálj), és egy feszítővas (Crowbar). Amikor kifelé indulsz, megjelenik Morpheus. Szerencsétlen fickónak fogalma sem volt, hogy egy női DNS alapú vírust fecskendezett magába, bár kitudja...(feszes kis cickók nőttek a fickón :). Annyi előnye viszont volt a kísérleti vírusnak, hogy egyfajta elektronikus védőmező fedi az egész testét (ezért vannak körülötte a kisülések is), sebezni tehát nem igazán lehet. Az egyetlen dolog, amit tehetsz, hogy visszarohansz a Cargo Roomba, és a megszerzett feszítővassal elkezded felfeszíteni a fal mellett heverő dobozokat (miközben a hermafrodita támadásait is kerülgetned kell). Az első három mindig üres lesz, de a negyedikben (legalábbis easy fokozaton, normálon kb. hetedik a nyerő) egy ID kártyát találsz (Crewman Keycard), ezzel rohanj ki a spirális lépcsőfeljáróba, és használd az ID csekkes ajtónál. Bruce megmenekül ugyan, de mindketten csapdába esnek. Mázli, hogy a kis kínai gádzsó átfér az ajtó felett a szellőzőjáraton a túloldalra.

FONGLING

A csajjal mindössze annyi a feladatod, hogy segíts a Bruce-t fogva tartó ajtótó kinyitni. Ehhez először rohanj le a lépcsőn a motortérbe. Ha használtad már a gépfegyvert, az egyik hullától vehetsz fel hozzá töltényt (a másinál pisztolyhoz való van). Ha nagyon arcoskodni akarsz, leszedheted a két huntert (a sarkokon felrobbantható gázpalackokkal a legkönnyebb), de egyébként könnyebb és gyorsabb is, ha ellavírozol köztük, és az egyik sarkon a panelt visszakapcsolód az „ON" állásba. Utána menj egy szinttel feljebb, és szintén kapcsold át az irányítópanelt. Mindezek után már csak nyisd ki Bruce-nak az ajtót.

BRUCE MCGIVERN

A közjáték után (úgy látszik Morpheus lelépett), menj a térkép szerinti 004-os kabinba, ahol egy zámbó meg shoti töltény van. A 006-osban egy zombi és két zöld növény várja, hogy felszedd. A 008-as kabin ajtaja tárva nyitva (van odabent egy shoti töltény), de amikor bemész, odakint a folyosón megjelenik egy rakat munkás zámbó, akik már hánynak is. Egyébként érdekes, hogy az egyik kabinban (asszem' a nyolcasban) van egy fekvőhely, ami a többivel ellentétben be van függönyözve (na e mögé szívesen benézte volna, hogy ki pihen ott). Egyébként, amikor Fongling kinyitotta neked az ajtót, a szinten az összes elektronikus zár is megnyílt, ha előveszed a térképedet, két ajtót is látnod kell, ami sárgával be van karikázva, célozd meg az elsőt (vigyázat Cargo Roomban hunter lesz!), ez a Monitor szoba. Itt menthetsz, tápolhatsz lőszert, de találsz itt egy dokumentumot, egy eü spray-t és egy Recreation Room Key-t is. Ments, ha akarsz, és menj a bemutató terembe (Presentation Room). A székek mögött van egy lépcsőfeljáró aminek a tetejét most már fel tudod nyitni a kapcsolóval (a zombikkal ne foglalkozz), ezen keresztül feljutsz a központi hallba. Menj a bárba, ha leküzdöd az öt zombit, egy gyógyszert kapsz cserébe, a félkarú rablóknál állókkal nem kell foglalkoznod, mivel azok csak bambulnak. Bár ha lenyomod őket, egy újabb gyógyszert kapsz, és az automaták mellől is felveheted a két zöld növényt. A most szerzett kulcsoddal nyisd ki a Stairs Room 1F-el jelölt helyiség felé az ajtót és menj fel a lépcsőn. Nyírd ki a zámbót, vedd fel a zöld növényt a sarokból, és menj ki a folyosóra. A második zombiért az egyenruhásért egy gyógyszert kapsz majd. Menj be az oldalsó ajtón a kapitány szobájába. Az asztalról vedd fel a hajónaplót, amikor a dogozóból előtör a már kissé rothadó kapitány. Elég kemény a srác, főleg normál fokozaton. Másodszori elhalálozás után legel majd egy magnum töltényt, de ezt majd csak akkor tudod felvenni, ha odabent a dolgozóból már felvetted a magnumot (a naplóban is írt róla). Itt egyébként van még egy zöld növény, és egy újabb tár a magnumhoz az asztalon. (Kint meg két shoti töltény.) Jobbra nézz be a fürdőbe, lődd agyon a kapitány nénit, és vedd fel a kád mellől a zöld növényt. Menj ki a kapitány kabinjából, lődd agyon a két zombit (gyógyszert kapsz érte), és menj egy szinttel feljebb. Nyírd ki a zombit (Assault Rifle tölteny), vedd fel a sarokból a shoti töltényt, és a zöld növényt, majd nyiss be a hídra. Ekkor megszólal a vészjelző sziréna, a hajó ugyanis irányítás nélkül hamarosan beleszalad a szárazföldbe. Fongling is a hídon van. Nehézségi fokozattól függően változó visszaszámlálás indul meg, és egy csapatnyi tiszt zombi tör be a hídra. Ha akarod, lenyomhatod őket (gyógyszerért), és felveheted a két adag shoti töltényt is, ha nem, indulj Fongling után a jobboldali aj-

tón. Kint a helikopter leszállón egy Tyrant sakkban tartja a lányt. Ez a szörny volt, aki odavágott a falhoz a raktárnál. Itt az ideje a visszavágónak!!!

TENTACLE TYRANT

Én az Assault Rifle-t használtam ellene, és amikor kifogyott a shotgunnal lőttem, legalábbis easy fokozaton, elég kicsiket sebez (még arra is van időd, hogy felszedd a két adag pisztolytöltényt a sarokból), és még rengeteg gyógyító cuccodnak kell lennie, ha nem bénáztál (több mint negyven). Normálon már kicsit más a helyzet, mivel nincs gépfegyver, kevesebb a lőszer a shotiban, úgyhogy kénytelen vagy pontos magnum lövéseket leadnod, és menekülnöd a nagyobb csapásai elől. A menekülés gombbal ki is térhetsz a támadási elől, ha ügyes vagy. Kétszer megpadlózik, mielőtt kinyuvadna. Ha még a visszaszámlálás lejárta előtt végzel vele, végignézheted, amint Bruce leugrik a felrobbanó/ütköző hajóról, és kiszúrja merre menekült Morpheus, ha nem...

GROUNDWATER WAYS BRUCE MCGIVERN

A folyosón a kút után, rögtön balra a falon a térkép, jobbra egy mentési szoba, skulóval, két zöld növénnyel, és két fájllal. A folyosó végén jobbra az eltorlaszolt ajtónál shoti töltény, de ami még ennél is fontosabb, ott a gránátvető is! A következő rész már erősen a csatorna, ahol a szennyvízben kell térdig gázolva haladnod. A víz tele van „Torpedo Kid"-ekkel (hogy miért pont így nevezték el őket, az egyik fájlból derítheted ki, velük kerüld a találkozást, mivel mérgezőek). Mássz a szennyvízbe és balra indult el, majd fordulj jobbra, és mássz kis a lépcsőnél a „partra", vedd fel az Assault Rifle töltényeket, ha nincs helyed, cseréld ki a pisztolytárakra. Be az ajtón, utána ne a szemközti ajtót használd, hanem fuss végig a folyosón (én nem foglalkoztam a zombikkal, de ha kedved tartja, levadászhatod őket, gondolom cuccért). A csatornában jobbra indulj el, majd az elágazásnál majdnem pont veled szemben a szörny mellett lesz egy lépcső, azon menj fel. A folyosón először kell megküzdened a csupasz zombikkal, igaz megéri, mert egy gyógyszert és egy géppityu töltényt hagynak maguk után, odakint aztán még egy gránátvető töltényt is felvehetsz. A csatornában balra indulj el, és a torpedó lények között lavírozva, a lépcső után egy liftet találsz, ami felvisz az irányítóterembe. Végre találsz egy rádiót, amin felveheted a főhadiszállással a kapcsolatot, meg van ott egy zöld növény is.

FONGLING

A mini-közjáték után újra a lányt irányítod. Miután lelépett a gigász dagadt Tyrant, szedd fel a sarokról a zöld növényt, a ládákról pedig a térképet, és a gépfegyvertárat. A szörny után nem mehetsz, mivel a csaj be van tojva, marad vele is a csatorna. A szennyvízben jobbra indulj, majd fordulj balra. A három zombit érdemes még addig elintézni, amíg a szennyvízben tapicskolsz, mert amikor már kimásztál itt a lépcsőre, hogy felvedd a hullától a Sector Admin Key-t, odafentről még elég nehéz lesz becélozni a rohadékokat, feljönni meg nem tudnak. Ha megvan a kulcs, egyébként mehetsz vissza oda, ahonnan jöttél, ettől egy kicsit arrébb is van egy lépcső, ami a Control Roomhoz visz, ezt nyitja az előbb megszerzett kulcs. Itt azon kívül, hogy felvehetsz egy gépfegyvertöltény, a panelt átkapcsolva még az elektronikus zárakat is kinyithatod. Na igen, most vissza kell rohannod a hullához, akitől a kulcsot vetted el, de útközben az összes létező zombi felkel a csatornában, úgyhogy spuri! Utána vágj át a folyosón, vedd fel a pisztolytárat (bár ha fel tudod venni, elég pazarló vagy, már ami a lőszert illeti), a szennyvízben állj be egy biztos helyre, és szedd le a tizenegy rád támadó zámbót. Innen már csak két helyen tudod a csatornát elhagyni, az egyik zsákutca, de legalább fel vehetsz onnan egy eü spray-t, a másik pedig egy lifthez visz. A folyosó végén kijutsz a heliportra, ahol kivételesen Bruce menti meg a lányt, ráadásul a sajátjaitól, akik a belé operált nyomkövető chip segítségével akarták megtalálni, sőt likvidálni.

BRUCE MCGIVERN

Kezdés után természetesen jobbra lesz egy mentési hely, ahol tápolhatsz (még gránátvető töltényt is találsz), ezen kívül eü spray és két fájl van az asztalon. A folyosón jobbra, majd balra kell fordulnod (a többi irány zsákutca, és jellemző a helyre, hogy mind a kis békaszerű lényeket, mind a lángoló zombikat könnyű kikerülni), majd az ajtó után megint fordulj balra. A következő folyosón tűnnek fel először a Glimmer névre hallgató, békaszerű kis görcsök, amik elég gyorsak, és savat köpködnek. Fordulj az elágazásnál jobbra, ez az út visz a lifthez. Odalent a B4-es szinten balra kell fordulnod, majd a lángoló résznél balra (az ajtó mellett lesz egy zöld növény), a T elágazásnál jobbra fordulj, majd balra, és menj le a lifttel. Vedd fel a magnum töltényeket, és az Elevetor Keycardot, majd menj vissza lifttel. Fordulj jobbra, és válaszd a szemközti ajtót. A Glimmereket kerüld ki, és egy jobb, majd egy balkanyarral már ott is vagy a liftnél. Odalent kerül el a bretyókat, fordulj rögtön balra. Az ajtó után a zsákutcából vedd fel a zöld növényt, majd menj vissza és fordulj balra a kis ajtóhoz. A nagy raktártérben a dobozoknál a padló mindenhol tele van pisztolytárakkal (a japán NTSC verzióban mintha magnum töltények is lettek volna). A liftnél használd a kártyát, amikor megjelenik a csajnál látott hájas disznó.

FAT TYRANT

Ha könnyű fokozatban játszol, kapd elő a géppityut, elvileg még egy csomó skulónak lennie kell benne, és sorozd meg, legrosszabb esetben egy gyógyítással és egy gépfegyver tárral már meg lehet úszni a dolgot. Normálon ugyi már nincs gépfegyver, úgyhogy elő a gránátvetővel, és sorozd, mint állat, ha pedig elfogyott használd a magnumot vagy a shotgunt. A dagadék egyébként a súlyához képest meglepően fürge, sokkal gyorsabb nálunk, ezért elmenekülni nem tudsz előle, csak akkor nem üldöz, ha a ládák mögé bújsz. Normálon egyébként elég nagyokat sebez az ütéseivel, és ráadásul, mint egy szumós pankrátor, még rád is veti magát teljes testsúlyával, ami irtó hamar leszedi az energiádat. Normálon már eléggé meg fog izzasztani, érdemes a ládák mögött bujkálni és ki-kioldalazva leszedni a zsírhegyet. A liftnél már Fongling is velünk tart, amikor megjelenik a tetején Morpheus, és elvágja a felvonó kábelét. A vészfék ugyan ideig-óráig megállítja a liftet, de ez csak arra jó, hogy a duó ismét elszakadjon egymástól.

BENTHIC LABOR AND MISSILE FACILITY FONGLING

Jobbra természetesen ismét egy olyan szoba figyel, ahol menteni tudsz, és ha szükségét érzed, vehetsz fel pisztolytöltényt is. Ezen a részen én egyébként nem találtam térképet, majd csak később a pasival tudtam felszedni. A hosszú csempézett folyosó tele van hullákkal, bár egyelőre békén hagynak. Mivel egyik ajtó sem nyitható még, a szemétledobón keresztül távozz. Itt végre találsz egy nyitott ajtót, ami az irányítóterembe visz, aktiváld a panelt, majd nyírd ki a sarokban feléledő sztahanovista zámbót. Vissza a folyosóra, most már nyitva lesz a lift. A lift után végig a folyosón, de épp mikor bemondják, hogy a rakéták készen állnak a kilövésre, és evakuálni kell a silót, megjelenik Morpheus és leveri a kiscsajt.

BRUCE MCGIVERN

Amint megkaptad az irányítást, szólíts magadhoz valami izmosabb fegyvert, mert a folyosón egy hunter mászkál. Jobbra a kis beugróban két zöld növény lesz, az innen nyíló raktárban pedig három zombi, egy fájl, a labor térképe, még egy fájl, shoti és két pisztolytöltény, és ami a legfontosabb a Pod Bay Keycard. A térkép most elég jól jön, mivel a helyiségekre úgy fogok utalni, ahogy azok a térképen jelezve vannak. A dupla ajtó a lift, menj fel vele a harmadikra (3F). Ez az a fehér folyosó, ahol a lánnyal már jártál, persze most az összes zombi feléld. Öld meg őket (jól hasznosítható az egyik fal melletti gázpalack), egy magnum tárat és két gyógyszert hagynak maguk után. A folyosó végén a kerekes ajtót a kódkártya nyitja. Odabent vedd fel a ládákról az eü spray-t, és a kis asztalról a Digital Recordert. Menj vissza a lifthez, és menj a második emeletre (2F). Egy hasonló félkörívű folyosóra jutsz ki, használd a térképet, és menj a 2D-01-es káddal jelölt szobába. Nyírd ki a zámbót, és nézd meg az e-mail-eket a számítógépen. Vedd fel a magnóval Morpheus hangját. Itt nincs több dolgod, menj a szemközti 2D-02-es szobába. Van itt egy shoti töltény, de ami lényegesebb az az asztalon a fájl, amiben egy vadiúj kreatúra leírása van (hamarosan találkozol vele :) Vissza a folyosóra, és elő a shotgunnal, mert lesz odakint három Hunter is. A cél ezúttal a 2B-01-es szoba, ami a folyosó túloldalán van, igaz előtte még ki kell nyírnod két zombit, de legalább egy magnum tárat kapsz érte cserébe. A 2B-01-es szobában öld meg a zámbót (gyógyszerért), és vedd fel a székről a levelet Morpheus-tól, amiben leírja, hogy kell használni az e-mailes hangját, hogy bejussunk a növénykéjéhez. Ha akarsz, a lifttel visszamehetsz a mentési helyre, menthetsz, egyébként menj az első emeletre (1F), és használd a hangfelismerős ajtónál a rögzített Morpheus kódszavakat. A következő kis teremben, az egyik védőruhás pali feléled, ha kinyírod, egy gyógyszert kapsz cserébe. Ezután kétfelé is mehetsz, mindkettő ugyanarra a folyosóra visz (és egyegy zombit kell agyonlőnöd), ami viszont tele van hatalmas darazsakkal, amiket elég nehéz leszedni (szinte lehetetlen) – mondjuk szórakozzon velük, aki rá van szorulva. Menj inkább be a nagyterembe (Plant), amikor megindulsz a labor felé, megjelenik a kis „szúnyogpalánták" anyukája...

GIANT WASP

A nanuka nem csak maga támad, de a kölkei is neked mennek. A padlón elszórva különféle töltényeket találsz. Easy-n elég könnyű, néhány gránátvető lövedékkel meg lehet oldani a dolgot, mindössze könnyebb sérülésekkel. (Csak lődd a potrohát!) Normálon már kicsit nehezebb a meló, sokat zavarnak a darazsak, nagyobbat sebez a drága, és több skuló is kell neki. Ha leverted, irány a Laboratórium, mivel a kicsik nem pusztulnak el...

FOLYTATÁS: BRUCE MCGIVERN

A laborban a kis beugróból vedd fel a Charged Particles fegyvert, ami már ránézésre is ki fogja nyuvasztani Morpheus-t. Ekkor a túloldalról kiszabadulnak a zombik. Ahonnan kijöttek, találsz majd egy hullát a Backyard kulccsal, és a vadiúj fegyvered leírását se hagyd az asztalon. Mielőtt visszaindulsz a lifthez (fertőtlenítő helyiségek, stb.) a lift mellett találsz egy zárt ajtót, ezt nyitja a Backyard kulcs. Hehe, kint vagy a szemetes résznél, ahol a csajjal már jártál. Brucezal fel a lifttel. Végig a folyosón, be a terembe, ahol Fonglinget leverték. Ez lehet Morpheus trónterme, legalábbis a berendezésből ítélve. Vedd fel a „trónjáról" a naplóját (őrült tervek Afrikáról). Ha jobban megnézed, a széket tologatták, ezt jól látni a padlón, told el te is (YES), majd nyomd át a kapcsolót (ismét YES). Megnyílik mögötted egy lift lejárata, a monitorok is bekapcsolnak. Fonglinget látod eszméletlenül Morpheus előtt, aki alig várja már, hogy lemenj hozzá. Használd a liftet. Ez a terem az utolsó lehetőséged, hogy a játék vége előtt tápolj és ments. Úgyhogy tápolj (eü csomag és zöld növény a sarokban) és vegyél fel annyi lőszert, amennyit csak tudsz (találsz itt magnumot, shotit, gránát, és géppityut is). Ha túl sok van, pl.: shotiból vagy pisztolytöltényből, inkább lődd el őket, és vedd fel a jobb skulókat. Utána ments és nyiss be az ajtón.

FEMALE TYRANT AKA MORPHEUS

Easy fokozaton elég könnyű lesz a főellenség, mert mire ideérsz, lesz nálad vagy harminc zöld növény, 20 gyógyszer, és eü spray-k. Ezen kívül elég kicsiket sebez a drága. Általában a régi, szakítós-fejlevelős-kaszabolós támadásokkal jön neked, de a legutóbbi találkozások óta megtanult néhány új trükköt is, például fel tud emelkedni a levegőbe, hogy ott gerjesszen elektromos kisüléseket, vagy épp neked repüljön. Ha beszorított valahová, mindig menekülj arrébb, mivel közelről gyorsan támad, esélyed sem lesz lőni. Normálon már kőkemény lesz, gyors, állandóan elολdalaz, és keményeket sebez, ráadásul kevés gyógyító cucc van a zsebedben. Egyébként a speckó gettó áramfegyvert használd, és próbálj meg gyakran gyógyítani. Miután leverted, Fongling is magához tér (naná, miért is ne?), csakhogy ekkor beindul a rakétakilövés utolsó fázisa, és megindul a visszaszámlálás. Kettéváltok: a lány marad a helyén, és a monitoron keresztül irányít, te pedig mész hatástalanítani a bombákat. Erre kb. hat perced lesz... (Ja és időközben furcsa változáson megy keresztül a már halottnak hitt Morpheus is.)

BRUCE MCGIVERN – AZ UTOLSÓ FELVONÁS

Ezen a részen nem lesz térkép, teljesen Fongling utasításaira kell hagyatkoznod. Amikor átrohansz a hídon, és bemennél az ajtón, kitör a teremből a kicsit már átalakult Morpheus, őt is le kell tehát ráznod magadról. A folyosón lesznek cuccok (növény és töltények), de lesz egy csomó zombi is. Minden elágazásnál segít Fongling, asszem' először balra, jobbra, balra, balra kell fordulnod, hogy elérd a következő jobbra lévő ajtót. Az újabb hídon egy kis gond merül fel, a továbbjutás ajtaja zárva, Morpheus viszont utolér. Addig, míg Fongling kinyitja az ajtót, fel kell tartanod a szörnyet, ehhez szorozd a testéből elő-előbukkanó fejét, mondjuk, ha van még töltény a géppityudban. A feje mindig máshonnan bukkan elő, ha jól célzol, a szörny állandóan meghátrál, ha viszont bénázol, Morpheus a közeledbe ér, és az egyik hatalmas mancsával agyoncsap. Miután Fongling kinyitotta az elektronikus zárat, gyerünk tovább. Ezen a folyosón kétszer kell jobbra fordulnod (lesz majd két elég szívós zombi is), majd balra, de előtte a kis beugróból vedd fel a magnum töltényt a géppityu töltényt és az eü spray-t. A harmadik hídon természetes ismét csak nem nyílik a túloldalon az ajtó, úgyhogy megint kénytelen leszel megküzdeni Morpheus-szal, bár ezúttal utoljára. Ha van még magnumod, azt használd, lődd a fejét, a végén beadja kulcsot. A játék vége egyébként nagyon hasonlít a RE Zero végére, mivel itt is lassítva mutatják az utolsó golyó útját (jól is néz ki). Morpheus az utolsó fejlövés után bemondja az unalmast, azonban a mutálódott teste most kezd csak osztódni. Egyre nagyobb és nagyobb lesz, mígnem egy hatalmas robbanással, ami a sziget összes létesítményét is megsemmisíti, kipukkadt. A stáblista közben láthatjuk, hogy azért hőseink túlélték a robbanást, sőt...

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

SILENT HILL 3 (PS2) VÉGIGJÁTSZÁS BEFEJEZŐ RÉSZ

PLATFORM – UNKNOWN STATION

Hatalmasat fékezett a metró, és igaz elestem, de legalább ki tudok menekülni a peronra. A helyzetem most sem túl rózsás, már megint nem tudom hol vagyok. A mentést követő rövid pihenés után lélekben felkészülök rá, hogy érhetnek még meglepetések bőven, majd erőt veszek magamon, és az egyetlen lehetséges kijáratnál lemegyek a lépcsőn. Úgy nézem valami föld alatti óvóhelyen járok, jobbra fordulok, és a folyosó végén kimegyek a nagy vasajtón át... egy újabb alternatív világba. Ezt komolyan mondom nem bírom idegekkel. Pendulumok és az ebihaltestű Numb Body-k kereszttüzében balra lavírozok, harcolni még csak véletlenül sem állok le velük, úgy érzem ugyanis, hogy a csata kimenetele kétséges lenne. Az első jobbra nyíló, egyébként kék ajtón bemenekülök, majd egyenesen továbbfutok, és még mielőtt betámadna egy újabb ebi, az előzőhöz kísértetiesen hasonlító első jobb oldali ajtó felé veszem az irányt. A T elágazásnál bemegyek balra, igaz megint csak kerülgetnem kell a lényeket, azt hiszem ez lassan szokásommá fog válni. A táblán találok egy vértől lucskos, de még használható térképet, és egy – hogy a fenébe kerül ez ide? – buzogányt, amely ugyan igen nehéznek bizonyul, de valószínűleg hatásos lesz a lények ellen. Körülnézek a polcokon egy esetleges elsősegélycsomag reményében, nem is kell csalatkoznom. Találok egy másik kijáratot, amin kimehetek, mindjárt tesztelem is az előbb szerzett buzogányt: hatásos igaz, de mégiscsak nőből vagyok, így nehézkesen bánok vele. Jobbra beugrok az első ajtón, a folyosó végén a kacatok közt sok hasznos holmira lelek: hús, energiaital és egy üres üveg az új szerzeményem. A térképre idegesen bár, de rákukkantok, úgy nézem délre egy zsákutca van. Kíváncsiságból körülnézek ott is, találok egy adag shotgun lőszert. Vissza, észak fele veszem az utam, de az elágazásnál bekanyarodok jobbra, ahol egy nagy vasajtó van. A nyugtalanító csönd nem tart sokáig, több pengés Pendulum tör az életemre, mondjátok azt nyugodtan, hogy gyáva nyúl vagyok, de harc nélkül beügyeskedem magam a továbbjutást jelentő egyetlen balra található ajtón. A szokatlanul hosszú folyosó végén jobbra fordulok és az elágazásnál megint jobbra térek be. Egy termetes ebihal – jobb híján nevezem csak így ezt a fertelmes kétlábú torzót – állja utam, elég nehézkes a kikerülése, ezért szanaszét lövöm a shotgunnal. Azon veszem észre magam, hogy a már élettelen porhüvelyt még mindig ütöm és rugdosom, mintha az összes eddigi dologért egyedül ő lett volna a felelős. A második jobbra található ajtón megyek be egyébként, és egy öltözőszerűségben találom magam. Végre mentési lehetőség, illetve energiaitalok és töltények várnak rám. Miután magamhoz veszem őket körülnézek. Egy rozsdás, nemkülönben büdös kerozinnal teli tartályra leszek figyelmes. Az üres borosüveget teletöltöm, gondolom talán még jól jöhet a jövőben, ha más nem rálocsolom valami lényre, ha nagyon nem bír magával. Visszamegyek és lélekszakadtából beloholok az egyel balra nyíló ajtón keresztül át egy gépterembe, ahol egy lefele vezető létrát találok. Egy a baj, az üreg, ahova levezet a létra mocskos-olajos vízzel teli, valamit ki kellene találnom. Aha, hisz itt van egy szivattyú. Hamar teletankolom a kerozinnal, majd beindítom a gépezetet és láss csodát, szabaddá vált a lefele vezető út.

SEWERS

(Megj.: kénytelen vagyok megszakítani a gondolatmenetet, egyszerűen NEM HISZEM EL, hogy mennyire szép ez a játék – lazán megérdemelt a tíz pont.)

Orrfacsaró a bűz itt, a csatornában, mindegy a lényeg az, hogy mielőbb kijussak innen. Mivel az ajtót zárva találom felmegyek a lépcsőn, majd a rozsdás vaslépcsőn is, keresztülfutok a nem túl bizalomgerjesztő hidacskán a szennyvíz felett. Jobb híján egyenesen továbbfutok, le a lépcsőn, és miután kimentem az ajtón jobbra fordulok. Nyugtalanító hangokat hallok, igaz félve, de beugrok a mocskos szennyvízbe és elfutok egészen a folyosó végéig. Ügyes voltam, kikerültem egy ebihalat, de nem bízom el magam, és sürgősen kikecmergek a jobbra nyíló ajtóhoz. Futok, futok tovább egyenesen, újabb lépcsősor, majd az előbbivel párhuzamosan futó hídon megtorpanok. Jézusom, mintha valami rejtőzködne a víz alatt... Az innen nem messze lévő szobában alaposan szétnézek, egy ampullát és a kacatok közt egy hajszárítót találok. Hajat mosni biztos nem fogok egyhamar, de azért magamhoz veszem, és visszamegyek a...hopp, eltűnt a lény a híd alól. Huh, remélem nem botlok bele útközben. Miután visszaérek az ajtóhoz, ahol az ebihalat nem olyan rég kikerültem, a peremen jobbra tartok, és bemegyek a nagy vasajtón. Elfutok a folyosó végéig, nem véletlenül nagy itt a zaj, nem egy nem két Numb Body lendül támadásba. A T elágazásnál balra rohanok, és az ajtón bemegyek a biztonsági irodába. Az asztalon egy energiaitalt találok, illetve a fémajtónál egy nem túl biztató táblát, miszerint jobb lesz vigyázni a környéken. Ehhez tartom magam, mentek egyet, már csak azért is, mert az ajtón túl féktelen mészárlás nyomaira bukkanok: akárhová is nézek, mintha egy perverz festő vérrel mázolta volna ki a terepet. A víz nyugtalanítóan hullámzik, ezért lassú, kimért léptekkel haladok keresztül a pallón. Vagy mégsem? Inamba száll a bátorságom, inkább körülnézek még ezen az oldalon. A konnektornál egy hirtelen ötlettől vezéreltetve előhalászom a hajszárítót, és miután üzembe helyeztem bedobom a háborgó vízbe. Isteni szerencse, hogy így tettem...most már egy fokkal nyugodtabban megyek át a túloldali kijárathoz, onnan pedig jobbra tartva a folyosó végén található újabb ajtóhoz. Megtorpanok, mivel akárhogy is fülelek, arra a következtetésre jutok, hogy hamarosan Pendulumokba fogok botlani. Elővesszem a megviselt térképet, és szomorúan nyugtázom, hogy utam csakis délre vezethet, a múmiák irányába. El is indulok lefele, majd jobboldalt az ajtón túl a kellemes, nyugtató fényárban lépcsősor vár. Az ajtó mögött jó nagy rendetlenség fogad, felmászok a vaslépcsőn, majd a létrán. No, végre kijutottam a csatornából, remélem most már jobbra fordul a helyzeten. Csak ne lennének azok a nyomasztó zajok...

CONSTRUCITION SITE

Az épület vonalát balról követve találok egy hordót, melyen a már megszokott jelet, mentési lehetőséget találok. A közelében egy kétszárnyas ajtó terpeszkedik, szinte várja, hogy áthaladjak rajta, nem is tétlenkedek. Itt még nagyobb a rendetlenség, a lift sem üzemel, viszont tőle balra energiaitalok hevernek. Bemegyek a lépcsőházba, minden csupa piszok, a különös zajokhoz sajnos lassan már kezdek hozzászokni. Felmászom egészen az ötödik szintig, itt találom ugyanis az első ajtót, ahol be tudok menni. A vécében nem találok semmi említésre méltót, ezért hamarosan továbbindulok, ki egészen a hajléktalanszállásra emlékeztető tetőrészre. A sok üres üveg közé elszórva azért egy kis kincs is vegyül pár energiaital formájában, miután felvettem őket azt veszem észre, hogy az ajtótól jobbra mintha a fal be lenne gipszelve egy jó darabon. Adok is neki a buzogánnyal, a jó kőművesmunka eredményes egy hangtompító, amit nagy hamarjában rá is illesztek a nálam lévő pisztoly csövére. Merre mehetnék tovább? Sajnos csak egyetlen út kínálkozik, a mocskos matracot lelököm a mélybe, és kaszkadőröket megszégyenítő ügyességgel utána vetem magam. Már éppen kezdeném azt hinni, hogy cseberből vederbe kerültem, mikor rálelek a falon tátongó nyílásra, amin keresztül kimászok az állványzatra. Kint repkedő Pendulumok várnak a prédára, de ma nem én leszek a betevő falatjuk, ennek reményében elrohanok jobbra, és a nyitott ablakon át bemászok az épület belsejébe. Miután elhagyom a szobát, a folyosó nyomvonalát követve elfutok a legutolsó ajtóhoz. Bent egy babaraktár van, a látvány nem valami felemelő, főként, mivel az egyik próbababát menet közben lefejezi valaki. Miközben azon gondolkozom, hogy miként lehet testnedve egy bábunak felveszem a két doboz lőszert. Sebtében elindulok visszafelé, és a második jobbra eső ajtón bemegyek. No, már hiányoltam a zajokat, most végre megkaptam. Balra indulok, lemészárolok két rég látott vérengző fenevadat – nevezzük őket „kutyáknak" – és megnézem a liftet. Az ajtaja egy kicsit nyitva van, ez a későbbiek folyamán még érdekes is lehet. Pillanatnyi menedéket a piroslámpás Exit feliratú ajtó mögött, a lépcsőházban lelek. Felvonszolom magam az ötödik szintre, ahol balra tartok, majd a falhoz érkezve újabb balost veszek. Egy kis táblára leszek figyelmes, Szépművészeti Galéria felirattal és bár jelen helyzetemben gondolni sem merek egy esetleges alternatív művészeti alkotás formájában támadó újabb idegőrlő csapásra, mondjuk egy kubista festményre, de azért bemegyek itt az ajtón, balra. Nem csalódok, találok pár képet, viszont az ajtóval szemközti falon egy üres hely tátong, nyilvánvalóan hiányzik egy kép, annál is inkább, mivel a festmény címe fel is van tüntetve: „A lángok mindent megtisztítanak". Tisztítótűz tehát. Hát igen, ERRE a világra ráférne egy újabb...hagyjuk. A képtől – illetőleg annak hűlt helyétől – jobbra egy ajtó leledzik, melyen kimegyek. Balra a kartondobozokra hajított valaki egy csavarhúzót, biztos kelleni fog még. Ezen a folyosón visszaindulok, és egyetlen nyitott ajtót találok még, egy raktár ez, ahol egy katanát találok. Miután lecserélem a nehezen kezelhető buzogányra, visszamegyek a galérián át az annak a bejáratával szemben lévő ajtóig. Követve a folyosó vonalát jobbra fordulok, majd ismételten jobbra, de itt máris bemegyek a balra fellelhető ajtón az irodába. Az energiaital amit itt találok kitűnően üdít, főként, hogy ezek a nyamvadt ebihalak folyamatosan támadnak és emiatt rendesen fogy az energiám, túl nagy viszont ez az iroda ahhoz, hogy ne nézzek jobban körül használható tárgy után kutatva. Nem is csalódom megérzéseimben, egy mechanikus emelőt veszek észre, és bár jó nehéz, de magamhoz kapom. Az irodából kijövet átmegyek az azzal szemben lévő zárt ajtóhoz, játszi könnyedséggel kinyitom, mire visszaérek a harmadik emelet központi részébe. Balra indulok, be a lépcsőházba, azaz a „piroslámpás" kijárathoz (Exit). Legyalogolok a többi helyszínhez képest nyugalmasnak mondható lépcsőházban a harmadik szintre, majd kétszer balra tartok, és bár nincs kedvem táncolni, bemegyek Mónika Táncstúdiója feliratú ajtón, majd miután egy folyosóra értem tartom az irányzékot, és a velem pontosan szemben található ajtón is bemegyek. A dohányzóasztalon végre-valahára rálelek a létesítmény térképére, miután pedig a rendetlenséget tükröző asztalon elkezdek kutakodni, egyszer csak azon kapom magam, hogy a beszorult fiókot megpróbálom felfeszíteni a csavarhúzóval. Erőfeszítéseimet siker koronázza, egy kötelet találok – tán csak nem felakarta magát kötni valaki? Most már biztos nem fogja; elmentem az állást, majd miután kitébláboloml magam és balra fordulok, elindulok a folyosó végén található helyiséghez. Ez nem más, mint egy raktár, ampullát és elsősegély csomagot veszek magamhoz, felettébb szükségem volt már ezekre a kiegészítőkre. Visszaloholok át a táncstúdiós ajtón egészen a félig nyitott ajtajú lifthez, már csak azért sem esélyem eltévedni, mert folyamatosan elővészem a térképet. Az emelő most nagyon jól jön, befeszítem a két beszorult liftajtó-szárny közé, amit sikerül annyira szétfeszítenem, hogy épp beférjek rajta. Rémisztő a mélység, hirtelen nem is tudom mitévő legyek, ekkor jut eszembe, hogy nálam van a kötél. Leereszkedem egy szinttel alább a második emeletre. Miután leporoltam magam, a bal oldali ital-automatán rálelek a jelre, azaz mentek egyet, majd sarkon fordulok, elfutok a folyosó végéig, és jobbra veszem az irányzékot. A szembe lévő ajtón beslattyogok, úgy nézem itt viszonylagos nyugalom uralkodik. Bent a szobában két porcelándalmata van, utálom a giccses dolgokat, ezért nem is foglalkozok velük különösebben, épp csak annyi időre veszem szemügyre őket, mígnem magamhoz kapom a mellettük eldobott húst. A kutyáktól jobbra van egy faajtó, bemegyek rajta, keresztülvágok a fürdőn, és mivel itt nem tudom felfrissíteni magam egy kis csapvízzel, átmegyek a szemközti helyiségbe. Jobb híján a kád csapját nyitom meg, mire...ó nem...mindenütt vér...megint az alternatív világ! Hogy az a...

ALTERNATE OFFICE BUILDING

(Megj.: újabb kitérő, innen kezdve különösen érdemes lesz majd vizsgálódni, a sorozat eddigi legperverzebb darabja horrorfilmeket megszégyenítő képi effekteket állít csatasorba!)

Még magamhoz sem tértem a kába rémületből, mikor átrohanok a két volt fürdőszobán, melyek most inkább valamiféle mészárszékre hasonlítanak leginkább. Kint egy tolószékben egy csecsemő élettelen teste nyugszik, oda sem nézve veszem fel mellőle a lőszert. Borzasztó. Kifutok az egyetlen lehetséges kijáraton, majd „végre" belebotlok azoknak a lényeknek egy példányába, amely képviselőjét a csatornában volt szerencsém látni. Iszonyat agresszíven és kitartóan ostromol, mígnem leteríti pár töltényem. Balra megyek egyébként, be azon az ajtón, ami pont szemben van velem. Az asztalon egy fotó hever, megrökönyödve veszem észre, hogy jómagam vagyok rajta látható. Nem is ez zavar tulajdonképp, hanem a hátára írt szöveg... „Keresd meg az Egyetlen Szentet! Öld meg!" Mi a fene folyik itt tulajdonképpen? Bemegyek az ajtón, és egy Vincent nevű fickóval találkozom, akit kérdőre vonok. Azt állítja mindent tud apukámról, Harry Masonről és anyukámról, illetve a múltamról is (mire gondolhat vajon)? Ennek ellenére nem segít kijutni erről a „külön nekem szánt" helyről, mely szerinte oly elbűvölő. Hát ezt én egyáltalán nem így látom, ráadásul ne sértegesse se édesapám, se édesanyám. Még hogy anya egy boszorkány, aki megbabonázta Claudiát, meg hogy apa egy kígyó, aki egy életen át hazudott nekem. Felháborító, faképnél is hagyom a disznót...tuti Claudia oldalán van. A méregtől alig látok, de a következő helyiségben magamhoz ragadom az oxidolt, meg pár energiaitalt és elsősegélycsomagot. Előkapom a térképet, bekalibrálom a lifteket és odarohanok, hátha működik valamelyik. Valahogy mindig jók a megérzéseim, a keleti lift üzemel, be is szállok nagy hirtelenjében és lemegyek vele az első szintre. A lifttől kifele jobbra valamilyen hatalmas véres húsmassza zárja el az utat, biztos nem véletlen, gondolom magamban. Előtte egyébként egy mesekönyv hever, amit mintha már olvastam volna valamikor, de igazság szerint nem emlékszem rá pontosan. Hátat fordítok a teremtménynek, elfutok a folyosó végéig, ahol balra fordulok, és a szintén bal oldali ajtón bemegyek az étterembe. Hát itt sem ennék szívesen, tiszta McDonald's... A sertésmájat kitépem a nem túlzottan bizalomgerjesztő hűtőszekrényből, és a hájpacni Insane Cancer mellől – még mielőtt magához tér – magamhoz kapom a töltényeket is, majd sietve távozok a helyszínről. Nem igazán tudok magammal mit kezdeni ezen a szinten, felmegyek hát a lifttel az ötödikre. Az egyetlen nyitott ajtó balra van, miután átmegyek rajta kitörő örömmel nyugtázom, hogy a csúszómászók ellen sajnos elő kell venni valami komolyabb fegyvert, legalább egy pisztolyt, de a shotgun is elkelne. Hihetetlen szívós dögök ezek! Miután vérfürdőt rendeztem balra veszem az irányt, majd a jobb oldali beugróval szemben bemegyek az ajtón, és felveszem az ott található gyufát és töltényeket. Kikászálódom a szobából, egyenesen elrohanok az üvegfalig *(Megj.: nem hiszem el ezt a látványt!)*, balra fordulva átmegyek a neonlámpa alatt, majd az átellenes, szemközti falon lévő ajtón nyitok be. De ismerős ez a hely, igen ez a galéria! Miután mentek, odamegyek az üres vödörhöz, egy beteg ötlettől vezéreltetve ráöntöm a májra az oxidolt és meggyújtom. Nesze neked tisztítótűz! A kép igaz, mintha kicsit megsemmisült volna, de legalább találtam egy átjárót, amit mindjárt kis is próbálok. Lemegyek a vaslépcsőn, ahol egy asztalt találok: a mese folytatódik, de még mindig nem tiszta, mi is a mondanivalója... Olyan rég volt már, vagy nem is olvastam volna végig? Késő bánat, gondolom, de közben bemegyek az asztallal szemközti ajtón. A világegyetem legagresszívebb lényei ezek a földön csúszkáló torzók, alig tudom kivégezni őket, főként, hogy négyen támadnak egyszerre. A kék neontól balra található második ajtón bemegyek, a kiszaggatott rácson keresztülverekedem magam, majd az ágyról felveszem a...rohadt életbe, megint egy dög! Kivégzem, és immár tényleg felveszem a töltényeket és az elsősegélycsomagot. Kimegyek a szobából és egyenesen a folyosó végéig átvágok. Az ajtón túl jobbra tartok az újabb kék neonos ajtóig, melyet kinyitok, de nem itt megyek be, hanem a folyosó vonalát követve a legutolsó ajtón. Mint azt már kezdem megszokni itt is elég nagy a rumli, de azért körültekintően szétnézek. Ahhh, nem vagyok egy tolvaj típus, de ezek az ezüstérmék még nekem is elnyerték a tetszésemet... Magamhoz kapok egyet, majd ötletszerűen bedobom az ital-automatába, hátha ad egy frissítőt. No, úgy látom a szomjamat nem fogom egyhamar kioltani, a gép által kiadott doboz elsőre üresnek tűnik, viszont találok benne egy kulcsot. Mivel nem szándékozom itt tölteni az éjszakámat kimegyek a teremből, át a neonos

ajtón egészen a liftig. Irány az első emelet. A térképen a nyugati lift alatt található zárt ajtót nyitja az előbb megtalált kulcs, be is megyek rajta és a folyosón végig balra tartva eljutok egy hulláig, amiből éppen lakmároznak a lények. Még mielőtt megneszelnének a balra lévő ajtón besettenkedek, és... Úristen, itt minden csupa vér! Mindenesetre megtaláltam a mese utolsó darabját: tanulságos az igaz, nem mindig a puszta erő győz, elég néha egy két jó szó...egy két varázsszó mondjuk. Hopp, mi ez a hang? Visszafutok a lifttől nem messze az utat elzáró lényhez, pontosabban volt lényhez. Eltűnt ugyanis. A mesék tehát igenis léteznek. Átmegyek a lény által eddig elzárt ajtón és elindulok haza. Bár a környék kihaltnak tűnik, azért a biztonság kedvéért a fegyvert csőre töltve indulok az apartmanba, a kijárattól balra, majd a sikátor végén jobbra. A postaládáknál mentek, majd hazaérkezek. „Papa hazaértem! Képzeld rettenetes dolgok történtek velem! Apa? Apaaaaa...." Valaki megölte... Ki lehetett ez a... A vérnyomok a balkonra vezetnek. Kirohanok és...Claudia...ó, tudhattam volna! Azt mondja elkéstem... Mivel, és legfőbbképpen: miért? Soha nem fogom megérteni, akármit is mond. Hogy fizetség volt ez egy tizenhét évvel ezelőtti dologért, meg, hogy Istennek születtem, hogy megteremtsem az örök Paradicsomot? Miről zagyvál ez a nő? Meg, hogy csak rendet akart tenni. Majd adok én neki rendet! Claudia maga mögé mutat, azt mondja, ez ölte meg apát... A félhomályból egy árnyalak tűnik elő, kezein pengék, a feje be van bugyolálva és tiszta vér mindene. Claudia lelép, a lény meg nekem ugrik. Azonnal előrántom a shotgunt, és többször rálövök, főként mikor a közelembe ér. Rugdosom, ütöm-vágom, ahol érem, majd miután elvérzik, visszarohanok apához... Douglas, a nyomozó megint itt ólálkodik, és bár nem tud mit mondani, mégis zavar a közelléte. Megpróbál megvigasztalni, de mit sem ér, apa halott! Douglas segítségével az ágyra fektetem az élettelen testet, egy rögtönzött lepellel letakarom, és pár virágot teszek rá... Érzem Silent Hillbe kell mennem, apa gyilkosa oda menekülhetett...utánaeredek és esküszöm megölöm Claudiát, hiába is Douglas minden szava! Azért rendes, hogy segíteni próbál, talán el is visz Silent Hillbe... Miután magamra maradok a nagyszobából a televízió mellett nyíló szobámba sietek, magamhoz veszem a sokkolót és a hozzá tartozó két akkumlátort. Elindulok Silent Hillbe, de előtte még mentek a postaládánál... Kint Douglas vár, azt mondja barátom Vincent – az a pojáca – azt üzeni, hogy keressem meg Leonardot – adott is egy térképet. Douglas ad egy naplót is, apa írta nekem... Elindulunk a városba, útközben beborul és esni kezd. Épp illik a hangulatomhoz, csak nézek ki magam elé. Úgy érzem el kell mondanom Douglas-nek amit tudok Silent Hillről, a tizenhét évvel ezelőtti borzalmas eseményeket... Egy őrült nő, Dahlia meg akarta idézni Silent Hill ősi isteneit, melyhez lányát használta fel, aki boszorkánnyá vált. Mivel az isteneknek bemutatandó áldozat én magam lettem volna, apa megölte Dahlia-t, annak lányát és a megidézett Istent is. Úgy érzem Claudia most újból megpróbálkozik feléleszteni a sötét erőket...

SILENT HILL

Jól kibeszéltem magam, időközben meg is érkeztünk egy ködös Silent Hill-i motelbe. Miután meggyőzöm Douglas-t, hogy egyedül is rátalálok Leonardra, elindulok a kórházba, de előtte mentek egyet, majd előveszem a térképet. Hinnye, jó mesze vagyok az úti célomtól, de erőt veszek magamon, és északi irányból elkezdem megközelíteni a Brookhaven Kórházat. Útközben beugrok a Heaven's Night bárba, több doboz lőszert és egy cafat húst találok, a semminél ez is több. Továbbindulok, útközben Pendulumok és Double Headek törnek rám, de nem érdekelnek, egyszerűen kikerülöm őket és befutok a kórház épületébe.

BROOKHAVEN HOSPITAL

Megérkezésemkor cuppogó hangok fogadnak, elég vészjóslóak, ezért a bejárattal szembeni ajtón befutok. Aha, ez a recepció. Az asztalon térképet, a polcon energiaitalt lelek, és van lehetőségem egy mentésre is, amit azonmód ki is használok. A térkép csodálatosan részletes, melynek köszönhetően jól el tudok igazodni a sötét kórházi épületben. A Doctor's longue szobában egy energiaitalt találok, és egy betegekről szóló, felettébb nyugtalanító feljegyzést is elolvasok. Útközben óvatosan közlekedek, mivel szembetalálkozom az iménti cuppogó hangok gazdáival: vértől mocskos, halott nővérek ezek, akik csődarabokkal próbálnak az életemre törni. No, abból nem esztek! A vizsgálóban (Visiting Room) Stanley Coleman naplójának átfutására is szakítok egy kis időt – ez az ember teljesen őrült lehet, mit akar tőlem? –, majd a lifttel egy emelettel feljebb megyek. A női öltözőben (Women's locker room) parfümöt és körömlakklemosót veszek magamhoz, útközben viszont megint figyelmes leszek Coleman egy az előbbieknél valamivel nyugodtabb hangvételű, kódokról szóló irományára. Mintha segíteni akarna... Utam a hármas számú vizsgáló felé veszem (Examining room 3), viszont egy kóddal zárt ajtó akadályoz a továbbjutásban. Mekkora szerencsém van, a falon egy matematikai ihletésű versike alapján felírható egyenlet szerint nem okoz gondot a kód megfejtése (könnyű fokozat: 4639, normál fokozat: 8634, nehéz fokozat – no ez igazán kemény dió: 4863). A vizsgálóban kibírhatatlan bűz fogad, ami egy hullából árad. Szerencsére le van takarva, de a karja még így is kilóg. Az asztalon található akták szerint a nagy vérveszteségtől halt meg, amit a nyakán tátongó sebek okoztak. Valószínűleg öngyilkos lett, bár a körülmények nem pontosan tisztázottak. Idegborzoló látvány...nézzük csak...a kezére tetoválva van valami. „A kezdő idő a kulcs." Nyugtázom, hogy biztos jó lesz még valamire. Az M4-es kórterembe átsunnyogok, kerülve a nővérekkel való bármiféle találkozást. Ismételten találok egy Coleman-féle feljegyzést, ez az őrült tényleg szerelmes lehet belém. Ismernem kellene? Mikor jobban szétnézek a teremben, egy vekker megcsördül, mire leállítom azt. Tovább kutatok, az ágyon egy számzáras táskát találok. Ahh, mennyit is mutatott az óra? Egy óra negyvenkilenc perc... Beállítom a számzárat, kinyitom a táskát, és egy polaroid fényképezőgépet találok benne. Az M5-ös teremben több ápoló tobzódik, mint eddig bárhol amerre jártam, jó pár töltényt beléjük eresztek, és csapkodásaik kereszttüzében magamhoz veszem az elsősegélydobozt, majd a lifttel visszakullogok a földszintre (1). A C4-es szobában egy beteges kis gyűjteményt, amolyan mini kiállítást fedezek fel, melyről egy dolog érdekel igazán, a kulcs. Szerencsére a körömlakklemosó simán leoldja a ragasztót a felületről, máris a birtokomba került a kis eszköz, ami egyébként a térképen a kettes számú vizsgálótól keletre található lépcsőház ajtaját nyitja. A lépcsőházba érvén lefele indulok a pincébe, perverz öldöklés nyomaira bukkanok itt. Ez egyszerűen undorító, valaki lemészárolhatott egy mozgássérültet...a fenébe, van nekem elég bajom, minthogy mások problémáival foglalkozzak, felveszem a géppisztolytárat, és a liftnél magát a fegyvert is. Még itt, a liftnél egy raktárt találok, de nem elég, hogy nagy a rendetlenség, még a neon sem világít rendesen. Azért azt megfigyelem, hogy a falon vérnyomok vannak, és mintha valami el lenne barikádozva a kacatok mögött, de vajon mi lehet az? Egy hirtelen ötlettől vezéreltetve előkapom a polaroidot, benyúlok a barikád mögé és készítek egy képet: 2789, vérrel felírva a falra. Köszi a segítséget, bárki is voltál. Fellihegek a tetőre, két hústorony állja utam, de megéri kikerülni őket, mert két tár lőszert találok valami hordókon. A harmadik szinten találom magam ezután, azon belül is a különleges gyógykezelő szobában (Special treatment room). Jézusom, miket csinálhattak itt! Jó helye lehetett Colemannek a legnyugatibb szobában, ezt naplója bizonyítja. Beteg ember, az már egyszer biztos. Szétnézek a többi cellában is, de használható tárgy hiányában a raktárban (Storeroom) kezdek kutatni. Energiaitalok és a sokkolóhoz akku a jutalmam, no meg egy mentés. Az S1 szoba fele indulok, menet közben az ajtó melletti számsoron ajtón beütöm a pincében talált kódot. Halkan megköszönöm szegény srác segítségét, és máris az S1 szobában olvasom a tényfeltáró cikket az ártatlan Silent Hill-i árvák agymosásának központjáról. Olyan ismerősnek tűnik... A hetes számot viselő szoba felé indulok, menet közben felveszem a padról a húst. A komplett idióta utolsó naplóját még kíváncsiságból elolvasom, melyben óva int Leonardtól. Átnyargalok a tizenkettes szobába. Egy telefon csörög, felveszem, de egy ideig nem szól bele senki. Aztán...valaki összekever Claudia-val. De én nem Ő vagyok. Jó időbe telik mire megérti, hogy nem hazudozok, és arra is rádöbben, hogy nem Claudia követője vagyok. Aha, az apukával beszélek, Leonard Wolffal, gratulálok a lányához kérem szépen. Sajnos megérzi micsoda gyűlöletet érzek a lánya iránt, hogy meg akarom ölni apu halála miatt, de arra kér ne tegyem: segítsek neki, és ő megállítja Claudiát, rövid úton véget vet ennek az „emberiségnek üdvöt hozó" szektának. Rendben van segítek én szívesen, el is indulok a kettes szintre – és tényleg! Az M6-os szoba mellett a folyosó végén egy ajtót találok, amely nincs jelölve a térképen... Itt volt ez eddig?

ALTERNATE BROOKHAVEN HOSPITAL

Egy labirintusban kötök ki. Az első két elágazásnál jobbra, a következőnél balra megyek. Ezután követem az utat egy jó ideig, majd balra megyek, be az ajtón. A helyzet itt sem egyszerű, egy ideig adja magát az út, majd jobbra, ezután balra megyek. Miután az orrom előtt csukódott le a kapu hátat fordítok neki, s a szemben lévő gáton megyek át, majd követem az utat. Az ajtón túl megint csak egy irányba tudok menni, egészen addig, amíg a szokásos jelhez nem érek, azonban nem tudok menteni, hanem egy látomás kezd gyötörni Lisa-ról a nővérről, aki...ki is? Miközben erősen gondolkodóba esem, elindulok az egyetlen lehetséges úton, egy ajtón át, majd fel a létrán. Mit csinál itt ez a lény? A dimenziók kifordulnak magukból, rémálmok gyötörnek... MIKOR LESZ MÁR VÉGE ENNEK AZ EGÉSZNEK? A térkép szerencsére működik, viszont ebből csak azt a következtetést tudom leszűrni, hogy ez mégsem csak egy mezei rémálom. Ez kérem a valóság, és a valóság olykor nagyon szörnyű tud lenni... Az S3 szobában töltényeket veszek magamhoz és mentek, s bár nagyon nehéz tájékozódnom ebben a világban, hisz mintha mindent furcsán pulzáló vér borítana *(Megj.: ilyen víziót még semmiféle játékban nem láthattatok, azt garantálom!)*. A nappalin keresztül tudok csak átmenni a raktárba (Storeroom), ahova...lehet, hogy mégsem kellett volna bejönnöm? Most már nem tudok mit csinálni, miután nagy nehezen kiszabadulok a szörnyű látomástól, melyben mintha testemet valamilyen vérvörös anyag hálózná be, kirohanok a lifthez. Ezek a földön csúszkáló, kutyaszerű teremtmények percnyi nyugvást sem hagynak, szerencsémre viszont a lift közel van. A második szinten először a férfiöltözőt (Men's Locker Room) látogatom meg, ahol egy felettébb furcsa telefonhívást fogadok. Köszönöm szépen a születésnapi jókívánságokat (Stanley, te vagy az?), viszont azt hiszem nem tudsz számolni... Vagy mégis? És mi az, hogy Leonard gyilkos, meg hogy ő most már a „#7"-es? A női öltözőben (Women's Locker Room) megpróbálok ügyet sem vetni az iszonyú kínok közt vergődő testre, segíteni rajta nagy valószínűséggel úgysem tudnék. A szemetes kosárból mindenesetre felveszem a zacskót és az energiaitalt. Visszanézek a harmadik szintre és undorodva bár, de a négyes vizsgálóban lévő felakasztott testből csurgó vérrel megtöltöm a zacskót. Majdnem elhányom magam, ez már kezd túlságosan is sok lenni. Az F1 szinten egy nagy krematórium van, barátságtalan egy hely. No, itt a gyilkos, a „#7"-es. Hát ez már nem fog gyilkolni többet, az már egyszer szent. Alaposan szétnézek, a kemence ajtaján egy zárra és egy rajzra leszek figyelmes. Nem kell sokat gondolkodnom, hogy rájöjjek a rajz egy mátrix, melyen a krematóriumban elhelyezett betegágyakat jelölik, egytől négyig. Sorban megkeresem az ágyakat, megjegyzem a rajtuk lévő vérrel festett számokat, és csodák csodájára, a zár nyílik: a kemencében egy kulcsot találok. A lifttel lemegyek az első szintre, és a nappalin próbálnék keresztülmenni, de először a kettéosztott szoba északi részében találok egy könyvet. Valaki megpróbálja az Istennek tett szolgálataival megideologizálni a rémtetteit, de úgy érzem, az itt történtekre semmiféle mentség nem lehet. Körbefutok, szép és nemkülönben izgalmakban bővelkedő kört teszek meg a vizsgálóig (Examination room), ahol egy életmentő ampullát találok és mentek is. A nappali déli ajtaját a krematóriumban talált kulcs nyitja. Igencsak reménytelen a helyzetem, hiszen megszámlálhatatlan sok lény támad, a legkülönfélébb fajtákból. Kétségbeesetten rohanok a C1-es szobába, és igaz meglehetősen sok nővérrel kell elbánnom, de megéri a lőszer: elsősegélycsomag és energiaital az ajándékom. A folyosón egyébként egy igen furcsa felirat van. „Boldog első szülinapot!" Köszönöm! A C4-es szobába csak nagy nehezen sikerül bejutnom, ekkor már mindenki engem támad, a nővérek és a négylábú csúszómászók már szépen szövetkeztek ellenem. A mentés után megvizsgálom, hova is estem be: egy oltár ez, ha jól látom. Találok egy könyvet a sötét szertartásokról és áldozatokról, és egyből rádöbbenek, hogy a zacskónyi vérnek itt fogom hasznát venni. Miután szétkentem a vért az oltáron, igencsak megváltozik az addig sem barátságos környezet, a föld megnyílik és egy lefele vezető létra jelenik meg. Lent a vízműben – igen, egy gusztustalan vízműben találom magam – valaki megszólít: Leonard az. A játéknak vége – de kinek a játékának? Két dudás nem fér meg egy csárdában... Csak egy lehet a Kiválasztott, és bár én nem akarok az lenni, de sok utalás volt már rá utam folyamán és ugyebár Claudia is elmondta, hogy én vagyok. Az, aki megnyitja az utat a Paradicsomba. Hát én nem akarom megnyitni, de meghalni sem akarok, ezért az emberinek semmi esetre sem nevezhető Leonardot shotgunnal addig lövöm, míg kifekszik, ekkor pedig odarohanok hozzá és megtaposom. Egy idő után megdöglik, és rémálmom, ha csak ideiglenesen is, de véget ér.

SILENT HILL

Mikor magamhoz térek, Leonard alakja már a távoli múltba veszőnek tűnik. Ez is a valóság, jobban tetszik, mint a nem is olyan rég látottak. Félek, hogy Douglas-nek valami baja esett, itt ugyanis minden elképzelhető. Elindulok hát vissza a motelbe, a 106-os szobába, de előtte magamhoz veszem a talizmánt. A motelből sajnos már eltávozott Douglas, valamiért nem várt meg, viszont egy üzenetet hagyott. Vincent szájából bár nem hangzik valami hihetően, de Douglas azt mondta, hogy a „templom a tó túloldalán van". Hirtelen nem tudom mire vélni, Vincent látva bizonytalanságom kisegít: ott rejtőzik Claudia. Az út a Nathan Avenue-n, majd az Amusement Parkon keresztül vezet, teszi hozzá, én ennek nem örülök különösebben, nem csak azért, mert szép hosszú és nem túlzottan biztonságos út vezet odáig, hanem legfőbbképpen azért, mert legelső rémálmom is az Amusement Parkról szólt. Azért erőt veszek magamon, és elindulok....

LAKESIDE AMUSEMENT PARK

Megérkeztemkor rosszullét kerülget. Mintha valami lappangana bennem. Vagy mintha...á, ez hülyeség. Mintha lenne bennem valami. Összecsuklok, s mire magamhoz térek, pontosan ugyanabban a világban találom magam, mint ami a rémálmomban – nem akarom magamnak bevallani, de most már tudom, hogy a valóságban – volt. Nem merem vesztegetni az időt még egy kis filozofálással sem, ezért befutok a már korábbról kényszerűen megismert körcsarnokból nyíló Souvenir Shopba. Először csak egy ampullát és húst, no meg lőszert találok, majd miközben járkálok, valami leesik a polcról. Dobozok, rendetlenül voltak felhányva, és itt az eredménye...hopp, egy kulcs, méghozzá nem is akárhova, hanem a vasúthoz. Állást mentek, majd a rossz emlékek ellenére elmegyek a hullámvasúthoz. Nem érdekel semmi és senki, aki az utamba kerül, úgy érzem kezdek magam is megszállottá válni. Felrohanok a lépcsőn, a kulcs az irányítóterem ajtaját nyitja. Nem akarom, hogy még egyszer elüssön a szerelvény, ezért a főkapcsolót lekapcsolom, és így már nyugodtabban indulok el lefele a síneken. Nem kellett volna, az áramot valaki vagy valami visszakapcsolta, és épphogy el tudok ugrani a szerelvény elől. Nagyot esek, de túlélem. *(Megj.: az itt következő átkötő film igen fontos információkkal szolgál. Megtudjuk, hogy Claudia finoman szólva is megvezette Douglas nyomozót, mikor megbízta azzal a feladattal, hogy derítse ki, hol van Heather. Igaz, hogy elrabolták Claudia-tól, ettől a boszorkánytól Heathert, de mint azt a sorozat első darabjából tudjuk Harry Mason azért vitte el a lányt, hogy ne nyissanak utat Silent Hill gonosz istenei előtt a hívek, és az általuk elképzelt Paradicsomba ne jussanak el. Már csak azért se, mert nem egyedül, hanem az egész emberiséggel együtt mennének... Claudia szerint amúgy Harry akarata ellenére mint-*

egy kimosta Heather agyát, de Douglas átlát a szitán, és érzi, hogy itt valami nincs rendben: a Claudia által elképzelt Paradicsom, ahol nincs félelem, nincs fájdalom, nem öregszik senki és mindenki boldog más értelemben vetítődik ki, mint ahogy azt egy átlagember elképzeli. Ebből köszönjük, de nem kérünk... A leszűrhető, itt-ott már korábban is elvetett, valamint a későbbiek során elvetésre kerülő félinformációk alapján azért összeáll a kép: Leonard és Dahlia szerelmének gyümölcse Claudia és Heather is. Nem semmi!) Nem vagyok valami vicces kedvemben, de kénytelen vagyok a szellemkastély felé elindulni. Időközben mentek egyet, majd bemegyek a nyugtalanító hang által kommentált épületbe. Igazság szerint ez az általam eddig látott vidámparki kastélyok közé nem igazán férne be, igencsak perverz, és egyáltalán nem vicces a lemészárolt család története... Nem akarok sokáig itt időzni, szerencsére hamar eljutok a kijárathoz (Exit)... Élveztem a túrát, mondhatom, de jobbnak látom ha lelépek. Sőt kénytelen vagyok teljes erőből futni, mivel valami vörös fény követ... Nem tudom mennyi ideig, de nekem éveknek tűnik, mire ismét kiérek a ködös parkba, és bár a látvány korántsem felemelő, de legalább megúsztam épp bőrrel az előbbi incidenst... Nincs idő kifújni magam, támadásba lendült a szörnysereg. Balra tartva megkeresem az átjárót egy rövidke zöld sikátor formájában, majd a következő helyszínen egy kétfejűt és egy hústornyot is lemészárolok. Jobban szétnézek, észreveszem, hogy a ringlispíllel szemben egy szép nagy zárt kapu van. Lehet, hogy erre van Douglas? Hogy mehetnék át ezen a kapun? Van igaz egy másik út is, ezen indulok el, szem előtt tartva, hogy minden bizonnyal vissza kell majd térnem ide. Átmegyek tehát a zöld vaskapu mögött elterülő, Pendulumok garmadájától kísértett szakaszon, és egy valamiféle kis színházként, vagy előadóként szolgáló részre érkezek meg. Alaposan körülnézek, az egyik padon energiaitalt és lőszert, a színpadon egy piros topánkát, az egyik lelátón meg egy láncot találok, mindegyiket magamhoz ragadom. Úgy érzem, a lánccal talán kinyithatnám az átjárót, főként mivel a rakéta-körhinta mintha működőképesnek tűnt volna. Visszaevickélek tehát az ajtóhoz, melybe beleakasztom a láncot. Ennek a másik végét a hintára kötöm, majd – jéé, valaki kinyitotta a vezérlő bodé ajtaját, és egy lőszert is rám hagyott! – beindítom a rendszert. Az ajtót ugyan nem tépi ki tokostul, mint arra az elején számítottam – mivel a lánc elszakad –, de azért arra jó volta dolog, hogy résnyire kitáruljon a súlyos vasajtó. Bemegyek rajta, és ki mással, mint Dougles-szel futok össze, akivel igencsak elbántak. A vén kecske nyöszörögve bevallja, hogy hibázott, és utalásokat tesz rá, hogy valamit sürgősen tenni kell, mert jómagam nélkülözhetetlen vagyok az Isten megidézéséhez. Le kellene lépni valahogy... Miután meghallgatom a nyomozó bűnöző fiának szomorú történetét, ígéretet téve, hogy visszajövök ha minden rendeződött, a Douglas-szel szembeni ajtón kimegyek, majd pedig a Fortune House kelti fel az érdeklődésem. Douglas naplójából megtudom, hogy Alessa Gillespie-t alias Heathert (érdekes fordulat, alias engem tehát) akarta megkeresni, Claudia Wolf megbízásából. Egyes jelentések szerint Alessa életét vesztette egy hatalmas tűzesetben (SH1 befejezés), de a nő nem adta fel a reményt, tudta, hogy igazából Harry rabolta el a lányt. *(Megj.: Douglas naplójából megtudhatjuk azt is, hogy Heathernek elviekben huszonnégy évesnek kellene lennie, viszont csak tizenhét. Ez azért van, mivel hét éves volt, amikor Harry legyőzte az Alessa-ból reinkarnálódott gonosz Istent, Samael-t, majd Alessa újjászületett. Claudia (és a cikkemben tehát én is:) elszámolta magát, mert azt hitte, hogy Alessa eredeti, kisiskolás korabeli formájában élt tovább.)* Találok egy baba maszkot, és menteni is tudok végre. Átfutok a Marchen Travel elnevezésű kisvasúthoz, ahol egyenlőre nem találom a kiutat, viszont találok két fényképet. Tüzetesen megvizsgálom, és iggggen: a piros topánkát a Hamupipőke figurához, míg a maszkot Hófehérkéhez teszem, mire kattan valami. Csak nem a zár? Dehogynem, el is hagyom a terepet a bal oldali fa-, majd a mögötte lévő helyiségben a fémajtón keresztül. Folyamatosan balra tartva átmegyek a díszes vaskapun, majd továbbmenve a padon találok egy elsősegélycsomagot. Ezután, mivel nincs más lehetőségem, felmegyek a lovas körhintára, ami egyszer csak tébolyult táncba kezd, nem tudom leállítani. Idegességemben azért még van annyi lélekjelenlétem, hogy felfedezzem: az egyik ló a többitől eltérően nem igazán mozog, és egy cetli is rá van szegezve...uhh, nem akarom, meg kell ölni az összes többi lovat? De hát ezek nem igaziak, csak bábok. Vagy mégsem? Kényszerűen nekiveselkedek, ütöm vágom a magukból gyilkos gőzfelhőt árasztó lovakat, ezek egyszerűen undorítóak... Miután lemészároltam őket, fura zaj kíséretében megjelenik egy árnyalak. Alessa, azaz...én magam. Vagy csak az emlékem? Mindegy, ha saját magam ellen fordultam is küzdenem kell a túlélésért. Miután megölöm MAGAM – énem egy részét legalábbis –, elolvasom a vérrel írt szomorú búcsúzást... Hát igen, mostantól vagyok Heather igazán, úgy érzem...lekullogok a körhintáról, épphogy csak nem sírom el magam fájdalmamban, majd egy hosszú-hosszú folyosón megyek végig. A falon a már megszokottá vált utalások a Paradicsomra és az Üdvözülésre, adok én üdvözülést neked Claudia, apu haláláért, ezt megígérem, ha kell még százszor is!

THE CHAPEL

Egy templomba érek, nocsak, csak emlegetni kellett drága nővéremet, aki igencsak meglepődik rajta, hogy ismerem a rejtekhelyét. Tisztázni persze megint nem tudjuk a dolgokat, mert a veszekedést követően faképnél hagy, kihasználva egy újabb rövid ideig tartó rosszullétemet. Nagy nehezen magamhoz térek, felveszem a kártyát az oltárról, majd ezt követően állást mentek. Az oltártól balra lévő ajtón bemegyek, majd pedig a falról leszedem a gyerekkéz rajzolta vicces kis térképet. Itt van egy gyóntatóhelyiség is, ahova betérek pár pillanatra. Más helyzetben lelkiismeret furdalásom lenne, így viszont nincs, titokban kihallgatok egy gyónást. Csak nem Dahlia az? Vagy Claudia? Nem tudom eldönteni... Megbocsátásért könyörög az általa elkövetett bűnökért. *(Megj.: a játék végének kimenetelét nagyban befolyásolja az, hogy milyen választ adunk a gyóntatott megbocsátás iránti kérésére.)* Továbbmegyek, egy zárt ajtóhoz érek, szerencsére tőle nem messze a rácsnál egy másik ajtó is nyílik. Mondjuk azért nem akkora nagy szerencse, mivel egy hústorony van ebben a helyiségben, ezért kénytelen vagyok átfutni rajta. Mikor kiérek innen, egy T elágazáshoz érek. A dagadék Insane Cancert nehéz kikerülni, de mindenesetre a térkép szerint észak fele vezető irányba indulok tovább. Gyereksírást és lépteket hallok, majd egyszer csak a semmiből véres lábnyomok tűnnek fel, melyek a...kép mögé vezetnek. Igen, a kép! Elhúzom és hoppá, egy átjárót rejtett maga mögött, de egyelőre még nem megyek át rajta keresztül, a folyosó végén ugyanis egy központi termet, és egyúttal hatalmas mentési pontot találok. A kép mögötti átjáró szűk folyosóján elszórt kacatok közt keresztülmászok, és a szint vonalát követve elmegyek a legutolsó ajtóig. No, itt vannak a Missionary-k is, ezek a bebugyolált testű két lábon járó férgek. Egy ilyen végzett apuval is...kegyetlen bosszút állok minden utamba álló példányon! Szétnézek, és találok egy tarot kártyákról, valamint egy Silent Hill isteneiről szóló irományt, valamint az asztalon egy újabb kártyát. Megint csak belefutok Leonardba – ez az ember szó szerint kísért engem! Teljesen elhatárolja magát Claudiától, viszont nem tagadja, hogy ő is hisz valamiféle felsőbb hatalomban, nevezzük azt Istennek vagy Sátánnak. Mikor azt kérdezem tőle, nem látja-e miféle rémületes dolgok folynak itt és hogy mindenfelé szörnyek mászkálnak, meglepődik a mondanivalómon, hogy szörnyeknek látom ezeket a lényeket. Minden relatív tehát, ezt eddig is tudtam, de hogy ennyire... Ad egy könyvet egyébként, Túlvilági törvények a címe. A Leonardtól lopott Metraton Pecsétről van benne némi információ: eszerint ez egy mindenféle evilági és túlvilági hatalmaktól, jótól és gonosztól is védő, könnyen használható jel. Örülök is neki, biztos, hogy használnom kell még az út folyamán. Visszamegyek ki az ajtón a központi terembe, és a rozoga lifttel lemegyek egy szintet. A lifttől jobbra lévő ajtón megyek be először, és továbbmegyek a szemben lévő ajtóig. Ez borzasztó, megannyi ember fekszik gúzsba kötve, lemészárolva. Remegő gyomorral nézek körül, egy kártyát és lőszert találok. Amilyen gyorsan csak tudom elhagyom a helyiséget, és az elágazásnál jobbra fordulok, majd bemegyek az ajtón. A sokkolóhoz találok aksit, de ami ennél jóval érdekfeszítőbb, az apa naplója. Szegény, bár csak itt lenne! Amióta csak élek azon őrlődött, hogy édes leánya, Cheryl hova tűnhetett, viszont ő mindig is a gyermekeként kezelt és szeretett, annak ellenére, hogy tudta: én nem az ő sarja vagyok. Visszatérek a központi szobába, ahol a lift van, és a térképen jobbról a második ajtón megyek be, de nagyon vigyázok, mivel az eltelt időben újabb Missionary-k érkeztek. Az újabb központi fekvésű terem folyosójáról nyíló utolsó ajtó mögött egy rövidebb átjáró van, ami a gyerekszobába vezet. *(Megj.: ezt a helyet NAGYON JÓL jegyezzétek meg!)* Olyan ismerős. Netán Alessa-é volt? Azt hiszem az lehetett. Egy naplót találok apa írásával meg egy rajzfüzetet. *(Megj.: remélem mindenkinek ismerős – az első részből ugyebár – a naplóban a tizenhét évvel ezelőtti eseményekre való utalás: Alessa szobájából indultunk a végső csatára Samael ellen.)* Találok még egy kulcsot is, majd mielőtt elhagynám a szobát, elmentem az állást. Elindulok visszafele a folyosón, és a jobb kéz felől eső helyiségbe megyek be. Mivel több hústorony is rám támad, ezért csak átfutok rajta. A következő részen, mikor elindulok, hirtelen támadt gyereksírásra, majd ismét a semmiből előtűnő lábnyomokra leszek figyelmes. Egy rejtekajtó mögé vezetnek amúgy a léptek, amin magam is átmegyek. Egy szobába érek. Deja vu érzése uralkodik el rajtam, főképpen amikor meglátom a képem az éjjeli asztalon. A lőszert és ampullát magamhoz veszem, nem felejtem itt a tarot kártyát sem, majd visszamegyek a lifttel a fenti szintre. A felső szint térképén bevésett jelzéseim szerint egyetlen szobában nem jártam még, sebtében elloholok oda. A nap köreiről érdekes leírást találok, de jobban érdekel a lőszer és a magnószalag. Visszaküzdöm magam a gyóntatóhelyhez közel lévő zárt ajtóhoz, a kulccsal simán ki tudom nyitni. Időközben minden eddiginél erősebb víziók kezdenek gyötörni, néha úgy érzem, mintha szétfolyna előttem a világ. Továbbmenve az első ajtón bemegyek, egy osztályteremben kötök ki *(Megj.: SH1)*, ahol találok magamról egy korai jellemzést. A terem tanári asztalhoz közelibb ajtaján megyek ki, és az innen nem messze jobbra található ajtón beugrok. Egy Vincent pénzéhségéről szóló feljegyzést találok, no meg egy kazettás magnót, amin természetesen azon nyomban lejátszom a szalagot. A leglényegesebb dolog, amit már eddig is tudtam, az az, hogy a talizmán lesz az, amivel meg lehet állítani egy isten esetleges reinkarnálódását. Kimegyek az ajtón, a jobbra lévő szobában egy régi szülinapi üdvözlőkártyát és Claudia naplóját találom meg. Nagyon nehézkesen visszaszenvedem magam Alessa szobájába, egy szinttel lejjebb, és alaposan megvizsgálom a rajzfüzetben lévő versikét: a benne lévő utalások alapján kell ugyanis a tarot kártyákat felrakni az ajtóra *(Megj.: könnyű fokozat – rakd ki egy az egyben a kártyákat úgy, ahogy a naplóban jelezve van; normál fokozat – Eye of Night bal felső sarokban, alatta High Priest, jobb felső sarokban Moon, alatta Fool, alsó sor középen Hanging Man; nehéz fokozat – felső sor középen Eye of Night, mellette balra High Priest, bal legalsó sor Hanging Man, Eye of Night alatt Fool, mellette jobbra Moon.)* Az immár nyitott ajtón keresztül egyenesen visz az utam, egyre jobban úgy érzem itt valami nagy baj lesz. Nem is csalódok szörnyűséges előérzetemben, egy központi terembe érkezek, ahol a fanatikus Claudia és az inkább pénzhajhász, mint hívő Vincent vitatkozik. Megzavarom őket, sajnos Vincent vesztére: miközben arról próbál meggyőzni, hogy itt az idő megállítani a boszorkányt, Claudia hátba szúrja... Ahh, megint a fájdalom. Biztos van bennem valami, mert az egész testem sosem érzett fájdalomtól remeg. Claudia kissé megilletődik, mikor észreveszi, hogy rosszul vagyok – de miért? Milyen úton-módon akar felhasználni engem? Mikor kis idő múlva magamhoz térek előveszem az apától kapott nyakláncot (Pendant), a rajta lévő kis gömböt kinyitom. Van benne valamiféle gyógyszer, amit bekapok, és...a fájdalom elviselhetetlen. Összeesek és öklendezni kezdek... Úristen, MI EZ? A hányadékomban egy apró test alakja körvonalazódik. Ez lenne az Isten? Ez a féreg? Mielőtt sikerülne agyontaposnom, Claudia egy hirtelen mozdulattal ellök és ráveti magát a lényre... Ez hihetetlen, erőnek erejével magába diktálja a véres kis testet és „Ha Te nem vagy rá hajlandó, majd én megszülöm!" felkiáltással, valamiféle furcsa átváltozást követően a mélybe veti magát. Felkészülve a legrosszabbakra utána vetem magam...

Ennyi lett volna Silent Hill harmadik, eddigi talán legjobb darabjának végigjátszása. Most röviden tekintsünk még át pár érdekes extra dolgot.

ENDINGS

A játék végének kimenetelét nagyban befolyásolja az, hogy milyen választ adunk a gyóntatott megbocsátás iránti kérésére. Ha megbocsátunk neki, akkor a játék végkimenetelét befolyásoló rendszer szerint 1000 pontot kapunk. Minden lény legyilkolása után 10, minden egyes sebzés után 1 pont jár. 4000 összegyűjtött pont alatt Normal, a felett pedig Possessed befejezést kapunk. Érdemes megjegyezni, hogy van egy ún. UFO befejezés is, ehhez nem kell mást tenni, mint a lényeket KIZÁRÓLAG a lézerkarddal (Heather Beam) irtani.

NÉHÁNY EXTRA TÁRGY ÉS FEGYVER

Hangtompító: az építkezési területen lehet megtalálni, ott, ahol le kell lökni a mocskos matracot a mélybe. A fal egy darabja jól láthatóan be van gipszelve, a buzogánnyal kell lebontani, és máris a tulajdonunk a hangtompító.

Lángszóró: a bevásárlóközpont második szintjén a péknél (Helen's Bakery) van elrejtve.

Lézerkard: a bevásárlóközpont második szintjére érkezve nem a pékség felé, hanem a folyosónak – a térkép szerint nyugati – végére kell menni, ahol egy zárt ajtó van. Itt van elrejtve a kard.

Ezüst / arany cső (Golden / Silver pipe): többszöri végigjátszást követően ott lehet megszerezni, ahol a hajszárítót kell használni. Mielőtt bedugnátok a konnektorba az eszközt, menjetek a víz szélére és dobjátok el a csövet. Egy tündér jelenik meg, akinek helyesen kell válaszolni a feltett kérdéseire. Amennyiben sikerül, tietek az extra csődarab, amely ugyan ha sebzésében nem is erősebb, de jóval esztétikusabb az eredeti rozsdás csődarabnál.

Gépfegyver végtelen tölténnyel: a játék kezdetekor, mikor kimásztok az ablakon Douglas elől menekülve, jobbra a dobozoknál lesz fellelhető ez a speciális tárgy. Megszerzéséhez a főellenség Istent (God) valamely kézifegyverrel kell lemészárolni, lőfegyvert nem szabad használni.

EXTRA RUHÁK

Az első végigjátszást követően megnyílik egy új menüpont, ez alá kell bepötyögni a kódokat, figyelemmel a kis és nagybetűk közti különbségre.

HappyBirthDay: Heather shirt
TOUCH_MY_HEART: Don't Touch Shirt
LightToFuture: The Light Shirt
ShogyouMujou: Transience Shirt
BlueRobbieWin: Killer Rabbit Shirt
01_03_08_11_12: Royal Flush Shirt
cockadooodledoo: Golden Rooster Shirt
GangsterGirl: God of Thunder Shirt
I_Love_You: Onsen Shirt
PrincessHeart: Transform Costume
Shut_your_mouth: Zipper Shirt
PutHere2FeelJoy: Block Head Shirt
SH3_Wrestlarn: Game Reactor Shirt
sLmLdGhSmKfBfH: Play Shirt
Suspense: Rue Shirt

EGYÉB ÉRDEKESSÉGEK A MEZTELEN IGAZSÁG :)

Ha már egyszer végigjátszottátok a játékot, az Extra New Game kiválasztása után (ne lépjetek bele, csak menjetek rá a feliratra a kiválasztó sávval) kissé feledékennyé tehetitek Douglas urat: fel, fel, le, le, bal, jobb, bal, jobb, Kör, X. Ekkor egy kellemes női sóhajt fogtok hallani, majd első találkozásotok Douglas-szel felejthetetlen lesz!

SH2

Ha rendelkeztek SH2 mentett állással a memóriakártyátokon, akkor az alábbi helyszíneken extrák várnak rátok: a vécé megvizsgálása után a hölgyek szobájában (Ladies Room, Alternate Mall), Heather lakhelyén a postaládában (Daisy Ville Apartment), a bárban az asztalon egy tájékoztató füzetecske formájában (Heaven's Night Bar), a kórház tetején a lift gépterme melletti kerítésnél, ahol a hústornyok vannak (Brookhaven Hospital).

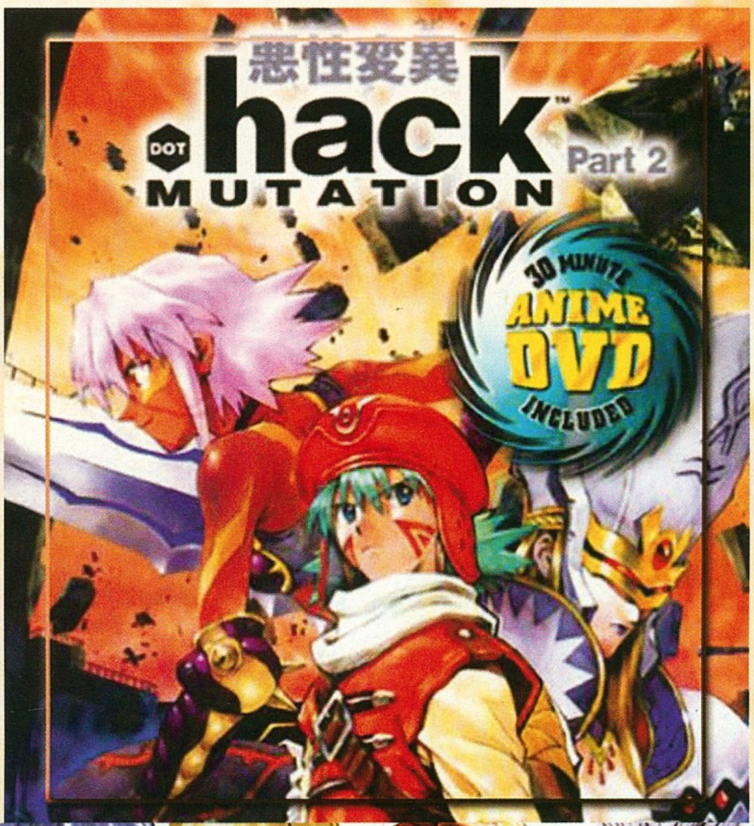
A fent említett extrák felhasználhatósága nagyban függ a végigjátszások számától! Szóval ugorjatok neki minél többször, hajrá!

[D a e]
suffocation@freemail.hu



HALO
COMBAT EVOLVED
XBOX
576 KONZOL


SILENT HILL 3
KONAMI
576 KONZO



Ez a teszt egy kicsit más lesz, mint a többi. Az ok meglehetősen prózai, hisz az 59-es számban mindent elmondtam a 2003 év legérdekesebb RPG-jéről a .Hackről, amit csak lehetett. Így friss információval nem tudok szolgálni, hisz a most megjelent .Hack: Mutation valójában nem is nevezhető újnak. A Bandai szakítva a szoftverfejlesztő cégek rossz szokásával ezúttal tartotta a szavát, és 3 hónap után, az első .Hack játék piacra kerülését követően tényleg megjelentette a folytatást.

Az igazat megvallva némileg rossz fogalomrendszert használok, hisz a Mutation nem tekinthető folytatásnak a szó klasszikus értelmében. Aki elolvasta a múltkori tesztet, az tudja, hogy a .Hacket a Bandai négy részesre tervezte. Ez a négy epizód tesz ki egy egész játékot. Mindezt ötvözték egy meglehetősen ügyes üzleti fogással, nevezetesen, hogy az epizódok három havonta követik egymást, így négyszer lehet eladni ugyanazt a címet, már akinek megtetszik ez a meglehetősen elvont sztori. Mivel a Mutation címet viselő epizód abszolút ugyanaz kezelésben, harcban, grafikában, hangban, mint az Infection (talán az egyetlen újítás a szervereken kívül, hogy újabb cuccokat is lehet találni), ezért célszerűbb, ha elolvasod a „nagy" tesztet. Ezt a nyúlfarknyi 1 oldalt pedig a legutóbb félbemaradt gondolataim folytatására szánnám, ha nem haragudtok meg érte. Mielőtt azonban ebbe belekezdenék, azért még jöjjön egy-két általánosabb infó...

Először is a Mutation ott folytatódik ahol az Infection abbamaradt. Ha megőrizted az első részből a mentett állásodat, akkor természetesen ugyanolyan felkészültséggel folytathatod a kalandot – a főmenüben a Convert ponttal hozhatod át a mentett állásodat. Persze el lehet kezdeni egy új játékot is, ilyenkor a 30-as szinten indulsz (és láthatsz egy rövid összefoglalót az előző epizódról), de ennek mondjuk nem látom értelmét. Először nyomd teljesen végig az Infectiont, s csak aztán kezdj neki a Mutationnek! Végre most már teljesen új szerverekre is ellátogathatsz – mondjuk vissza lehet menni a delta szerverre is, sőt az összes bejárt helyszínre!





Elképesztő egyébként milyen óriási a .Hack a világa! Nyugodtan felveszi a versenyt a legnagyobb RPG címekkel is ebben a tekintetben. A virtuális jövőkép a maga borzongató vízióival újra és újra lenyűgözi az embert. Nem csoda, hogy időközben a távoli Amerikában óriási .Hack láz tört ki. A játék mellett ugyanis a televíziók elkezdték nyomatni a rajzfilmet is igazi „amerikai felhajtást" kerítve a témának – Martin legalábbis ilyesmiről beszélt az E3-as vizitje után. Ez azért fontos, mert ebből a hangzavarból megint csak halk morajlás jut el kicsiny hazánkba. Még a játék hivatalos PAL megjelenése is bizonytalan, rajzfilmről pedig jobb, ha egyelőre nem is álmodik a játékos.

A dolog egyáltalán nem lényegtelen, mert a történet megértése szempontjából majdnem nélkülözhetetlen a rajzfilmek ismerete. Ha jól tudom – mea culpa, ha nem –, akkor a tengerentúlon a játékhoz mellékelik DVD-n a rajzfilmet is, így pld. a játék egyik speckó módjában megnézhetünk olyan eseményeket is „mozgásban", melyeket Kite csak szövegesen mesél el. Egyébként ha jól figyelitek az eseményeket, briliáns üzleti kísérletet folytat a Bandai! A Mátrix mánia tetőzik – hisz 2003 ennek az éve, kár hogy a minőség fájdalmasan nagyot esett –, egyébként is divat lett manapság az effajta „e világ feletti világ" téma. Ehhez jön hozzá a 3 havonta megjelenő, egyébként tényleg nagyszerű sztorival megáldott játék, plusz a tévékben futó rajzfilmsorozat. Mi ez, ha nem a marketing csúcsa? De arról sem szabad megfeledkeznünk – és biztos, hogy Bandai illetve a Mátrix alkotói is tudták ezt –, hogy idén, 2003-ban ünnepeljük a 100. évfordulóját Georg Orwell születésének! Az 1984 briliáns szerzője nélkül az egész világ szegényebb lenne, és biztos, hogy .Hack vagy Mátrix sem létezne – több más alkotás mellett.

Az 1984-et egyébként is ajánlom azoknak akik megkedvelték a .Hack sztoriját – ha nem ismeritek, azonnal olvassátok el! Egy jó könyv olvasása egyébként is felüdülés ebben az egyre kietlenebbé váló számítógépes/konzolos világban. És ezzel el is érkeztünk a múltkori cikkem végén megfogalmazott, igaz konkrétan ki nem mondott kérdésem megválaszolásához: azaz miért is esnek egyre többen a virtuális világok bűvkörébe? A probléma ott van, hogy az életünk hihetetlenül felgyorsult. Internet, mobiltelefon, a média, mind-mind gyorsítják az életet és nyomást gyakorolnak az egyénre is. Az sugallják, hogy sikeresnek kell lenned, mindenáron! „Ha nem leszel valaki, akkor senki leszel!" – vágja a képünkbe a média. Így az ember, főleg ha fiatal, törekszik a lehető legkevesebb energiával elérni azt, hogy sikeres legyen. Ha épp nem jut be egy szánalmas valóságshow-ba akkor marad a számítógépes és videojáték. Mert ha az egyén feljut az internetre, bejut egy láthatatlan, de mégis élő közösségbe. Egy olyan közegbe, ahol elfogadják, sőt lehet, hogy még némi szeretetre is talál. Itt aztán lehet sikeres és alig kell tennie valamit, hogy ünnepeljék. Elég csak elérnie egy megfelelő szintet, megszereznie egy csuda jó fegyvert, vagy kinyírnia egy addig nagy nevű ellenfelet, vagy elérnie egy addig elérhetetlennek tűnő teljesítményt, akkor máris úgy érezheti magát: „Igen vagyok valaki!". És ha már csak ezekért a látszatsikerekért kezd élni az ember, akkor ragad bent a virtuális világban, mint oly sokan manapság. Nem kenyerem ugyan a szociológia, de azt hiszem talán ezért lehet az oka, hogy (Martin szavaival élve) „Ijesztően sok ember éli le fiatalságának legszebb napjait a gépek előtt, teljesen kirekesztve a külvilágot!" Ezért fontos figyelni akár a .Hacket is. Hátha a kutyaharapást tényleg a szőrével lehet gyógyítani. Az Arisztotelész által is hirdetett arany középút megtalálása azt hiszem a legfontosabb dolog az életben. Érdemes ezen gondolkozni egy kicsit, egy perc is elég. A karakterszám is kezd kitelni, ideje értékelnem, bár erre nagy szükség nincs.

A .Hack: Mutation nagyszerűen folyatja az előző rész hagyományait, élvezetes játék, filozofikus történettel és ez kell nekünk. Mivel azonban a .Hack mégiscsak egy darab játék, hiába is vágták négy részre, így azt hiszem nem érdemes másképp értékelni, mint az első epizódot. Ugyanazok a hibák és a pozitívumok, mint korábban. A sablondumával élve: ha tetszett az előző epizód, akkor szerezd meg ezt is – feltéve ha végig is játszottad!

Veres Miklós

VIGYÁZATT: MUTÁCIÓ!!!





MARTIN BELESZÓL!

Valóban, ahogy Miki az elején mondta, ez nem lett egy „szokványos" cikk – én mégis nagy lelkesedéssel és élvezettel olvastam. Magáról a játékról nem tudok nyilatkozni, mert nem volt időm kipróbálni. A .Hack rajzfilm 2-3 epizódját viszont megnéztem Amerikában, és tényleg sajnálom, hogy nálunk nem vetítik. Elvont, érdekes, magasröptű. A gond csak az, hogy amennyire az anime részei külön-külön majdnem értelmetlenek, ugyanúgy a játék is valószínűleg csak egyben fogyasztható... Úgyhogy tessék nekiállni egyben az egésznek!

.HACK PART 2: MUTATION

BANDAI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (684KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ a sztori folytatódik
✕ sokszor most is monoton

9 pont

A TV-BEN OLYAN KÖNNYŰNEK LÁTSZIK



FORMULA ONE 2003

Formula 1® OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

Amikor megkaptam tesztelésre a Formula One 2003-at, eszembe jutott, hogy annak idején mennyit linkeltünk az unokaöcsémmel még a régi Psygnosis féle '96-os Forma 1-gyel. Akkoriban két 1002-es gépem volt, és az egyik olyan szinten szét volt már hajtva, hogy kb. a tizedik, tizenkettedik pályánál mindig lefagyott töltés közben, de annyira élveztük a játékot, hogy egy kis szünet után (hagy hűljenek a gépek :) mindig újra nekikezdtünk, hogy aztán ugyanannál a pályánál ismét abba kelljen hagynunk a versengést (az oldalra állítás sem segített :) Azóta nem is nagyon került a kezembe F1-es versenyjáték, én pedig nem nagyon törtem kezem-lábam, hogy minden új F1-es játékot kipróbáljak, a sors fintora folytán azonban, most mégis én kell, hogy értekezzem a 2003-as fejlesztésű modellről. (Talán a Márti kifigyelte, hogy mióta a Raikkönen gyerek orrba-szájba szopatja a Sumit, megint érdekelni kezdett a versenysorozat)

ÚJ ÉV, ÚJ F1

Azzal szerintem minden, a Forma 1-hez valamicskét is értő rajongó/néző tisztában van, hogy idén teljesen megváltoztatták a Forma 1 szabályrendszerét, elősegítvén ezáltal a kisebb költségvetésű istállók előtérbe kerülését, és hát valljuk be, szép dolog ötször világbajnokságot nyerni, de ha már a verseny felénél a második helyezett is kapott egy kört, akkor bizony hamar unalmassá válik a futam. Egy szó mint száz, az új szabályok nagyon jót tettek a F1-nek, sokkal kiegyenlítettebb lett a mezőny, és az elmúlt évek legjobb, legizgalmasabb versenyit láthattuk/láthatjuk idén. Úgyhogy ami engem leginkább izgatott (és szerintem ezzel nem vagyok egyedül) az az, hogy az idei versenyévadban bevezetett új szabályrendszert sikerül-e élvezhető szinten átültetni a játékba is, vagy ezzel egyáltalán nem törődve, megint megkapjuk a szokásos-átlagos irányíthatatlan szimulátornak csúfolt programunkat (időközben ugyanis kipróbáltam a F1 2001-et, és a 2002-őt is). A felejthető bevezetés után egy kellemes könnyen áttekinthető menüben kerülünk. Az opcióknál az igazán fontos dolgok a Game Settings-ben találjuk (a többi a szokásos képernyős-zenés-hangos macera), a Simulations Options-ben. A profi F1-esek itt állíthatják át az alap kezdőről profira a körülményeket, ami annyit takar, hogy ki-be kapcsolhatjuk a szabályokat, a sérüléseket, az üzemanyag fogyását, a az automata fékhasználatot, vagy az ellenfelek intelligenciáját. Egyébként lehetőségünk még szabályozni az időjárást, vagy a váltás manualitását, illetve a pilótaülés kameramozgását. Ha egyedül játszunk, akkor választhatjuk a teljes 2003-as évadot (ez a bajnokság), esetleg egy hétvégét (az összes időmérővel, szabadedzéssel, és a végén magával a versennyel), de van idő elleni küzdelem, egyszeri futam, és kétféle árkád-versengés is, ez utóbbiak közül az egyik szintén egy teljes bajnokságot takar, csak itt nem érvényesek a szimulációs beállítások, az irányítás barátságosabb, és a kocsik sem törnek (olyan gyorsan). Egy teljes bajnokságnak, de akár csak egyetlen versenyek is bárkivel nekivághatunk, a programban mind a tíz istálló 20 versenyzője megtalálható, úgyhogy a játék ezen részébe nagyon belekötni nem is lehet. Ha teljes bajnokságot játszunk, akkor akár a pénteki szabadedzéssel is kezdhetünk, és szép sorjában juthatunk el a versenyig a szabadedzéseken, az időmérő edzéseken, és a bemelegítésen keresztül. Az időmérő edzések már az új szabályok szerint zajlanak, tehát egy körünk lesz, hogy a helyüket biztosítsuk a vasárnapi versenyeken, és a szombati időmérő előtt azt is be kell lőnünk, hogy mennyi üzemanyaggal szeretnénk nekivágni, és hány kerékcserés taktikát választunk, hiszen később már nem nyúlhatunk az autónk beállításaihoz. Sajnos a játék csak idáig ismeri az új szabálykönyvet, például nincs arra sem lehetőségünk, hogy a boxutcából rajtoljunk, és az új szabályrendszer sem látszik meg a játékon, tehát Montoya-val ugyanúgy nehéz lesz nyerni, mint Pizzonia-val, és a verseny többi résztvevőjére sincs kihatással a hétvégenkénti egy motor használata. A programban megtalálható az összes hivatalos versenypálya, az idei módosításokkal egyetemben, tehát a Hungaroringen is már a meghosszabbított célegyenest találjuk. Ezenkívül azonban nem túl sok jót mondhatok a pályákról, a nagyobb épületek/objektumok rendben a helyükön vannak, de a kis részletekre már nem fordítottak nagy hangsúlyt, ez jól megfigyelhető a boxutcában, ahol alig lézeng néhány szerelő és a garázsok is full üresen tátongnak, de az is kifogásolható, hogy a péntek délelőtti szabadedzésekre is pont annyian kíváncsiak, mint a vasárnapi versenyre. Az élsimítás úgy látszik még mindig gondot jelent a PS2-nek, pedig anno importálni sem lehetett a gépet, nehogy távirányítású rakétákat lövöldözzön vele szerteszét a gamer társadalom. Azért van néhány pozitívum is, ilyen például a betonon világító nap (a'la Rallysport), vagy a pocsolyákban tükröződő tereptárgyak. Az esőcseppek a kamerán szépek, nem úgy, mint a maga az eső, vagy a felvert kavics, por, víz, és a füst effektusa, ami botrányos. A kocsik azért jól néznek is, és sisak feletti nézetből még azt is láthatjuk, ahogy megtörik a kasznin a fény. Az ellenfeleink még maximumra állítva sem tesznek tanúbizonyságot intelligenciájukról, ezt könnyen le is ellenőrizheted, állj keresztbe az ideális íven, ha olyan napjuk van az egész sort feltarthatod. A sérülésmodell is igazán érdekesre sikeredett: a kerekeket (kitörnek) és az első vezetőszárnyat (leszakad) rém könnyű leamortizálni, de azon kívül sok baja nem eshet a gépnek. Direkt kipróbáltam: a mezőnynek ellentétesen belerohantam a bolyba, tizenkét méter magasra felrepültem, nyolcat bukfenceztem, de csak a vezetőszárnyam bánta. Egyébként felborulni sem lehet, mindig „talpra" érkezünk (és ezt mind a szimulációs módban, mindent bekapcsolva próbáltam ki). Kommentátort sajnos csak az árkádban és az egyik külön játékmódban (ahol előre beállíthatjuk a rajt sorrendet, majd végignézhetjük a teljes versenyt, mint a TV-ben) halottam, ennek hiányát pedig nem feledteti a verseny közben hallható érthetetlen géphang, ami az istállónkból érkező instrukciókat próbálja meg imitálni. Ettől függetlenül a hangok rendben vannak, ha megállunk, tisztán hallhatjuk a hangosbemondót, vagy a közvetítésben résztvevő helikopter hangját. Személy szerint nekem a kerékcserék lezajlása sem tetszett, de ezt mindenki döntse el maga, meg azt is, hogy a leírtak alapján érdemes-e beszerezni a játékot, vagy inkább várjon még egy évet.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu







MARTIN BELESZÓL!

Felőlem mondjuk akár csődbe is mehetne a világ Formula 1-es játékokat gyártó „iparága", de ez nem jelent semmit, hiszen világviszonylatban rettentő keresett árucikk a konzolos F1 szoftver. Ha mindenképpen választani kéne, akkor én a Sony Formula 1 sorozata mellett voksolnék – ebből is látszik, hogy nem vágom a témát, mert az utóbbi évek 576 Konzol pontszámai alapján az EA F1 stuffok mindig is jobbak voltak. Úgyhogy én inkább csendben maradok… ;)

FORMULA ONE 2003

SCEE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (110KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ friss adatok, pályamódosítások
✕ ne egy közvetítés után játszatok vele

6.5 pont



Motion Gravure

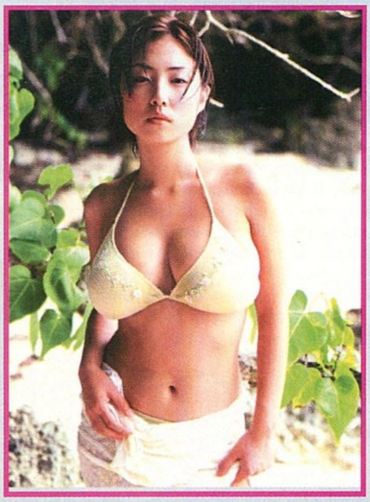
A NŐ NÉGYSZER

[*Motion*] (eng.) – mozgás, helyváltoztatás; [Gravure] (fr.) – metszés, vésés. **Motion Gravure** – a mozgás metszete. A ritka alkalmak egyike, amikor az *576 Konzol* játékteszteknek szentelt hasábjain egy olyan szoftverproduktummal foglakozunk, ami NEM játék. Interaktív fotóalbum, a női test szépségének szentelt mozgó galéria – aki a Motion Gravure-től élő szereplős hentai huncutságokat várt, az nagyot fog csalódni. A project ennek megfelelően nem a videojátékokra szakosodott Sony Computer Entertainment, hanem a multimédiás kiadóként is funkcionáló *Sony Music Entrtainment Japan* védőszárnyai alatt készült.

„Akkor mi a fene is ez a Motion Gravure?" – kérdezheti a Nyájas Olvasó, joggal. Ez kérem, a Nő ünneplése, a Test fétise, zenés, mozgó, egymásba folyó fotósorozatok által. Egy japán modell, egy DVD: lemezenként tizenvalahány fotósorozatot kapunk. Egy sorozat rengeteg fotóból áll – a hölgyeket mozgás közben fényképezték le, a fotókat pedig egy csinos effektel átúsztatják egymásba. Nagyon pongyolán kisfilmeknek is nevezhetnénk őket: végül is a film sem más, mint huszonnégy képkocka másodpercenként, amit a mi buta, könnyen becsapható emberi agyunk már folyamatos mozgásnak fog fel. A Motion Gravure esetében a mozgás nem folyamatos – a képek közti átkötés megnyújtja, lassúvá és álomszerűvé teszi a mozdulatokat. Az interakciók lehetősége roppant korlátozott: a bal analóg karral gyorsíthatjuk/lassíthatjuk a képáradatot, ki és be zoomolhatunk, a körrel megállíthatjuk a „filmet", a jobb analóg karral pedig az így kapott állóképet mozgathatjuk tetszőleges irányba. Ha mindenáron „játékot" akarunk látni a Motion Gravure-ben, akkor van benne az is: a kép alkalmanként átvált inverzbe, a háromszög gyors megnyomásával rejtett filmecskéket (lemezenként egy fél tucatnyit) tudunk összeszedni. A dolog nem lesz túl bonyolult: mivel a sebességet abszolút mi szabályozzuk, bármikor visszapörgethetjük a kérdéses jelenetet, és akár ki is merevíthetjük – nem kellenek borotvaéles reflexek ahhoz, hogy a megfelelő pillanatban nyomjuk meg a megfelelő gombot.

„Akkor miért jó nekem ez az egész?" – szólal meg ismét (a cikkíró fejében :-) a fenti Nyájas Olvasó. A lányokért, drága barátaim, a Nőkért, azért a négy gyönyörű japán leányzóért, akik olyan huncutul mosolyognak ránk a képernyőről. A mostanság leginkább futó sztár kétségtelenül **Megumi**. A kishölgy civilben a Yellow Cab ügynökség modellje, 1981 szeptember huszonötödikén született az Okayama prefeketúrában. 158 cm magas, főbb méretei: 94/60/86 (mell / csípő / popsi), kicsiny lábacskája 23 centi hosszú. Hobbija a főzőcskézés és a sportok. Megumi számos TV reklámban is szerepelt – tavalytól pedig a SEGA image charactere (először a DC DreamFlying 02 konferencián mosolygott a lencsékbe). Jelenleg a SEGA mobilprogramjának (Sega Mobile) hivatalos bálványa (lásd: http://sega.jp/segamoba). Első J-pop lemeze július 16.-án jön ki, „My Name is Megumi" címmel. Népszerűségének bizonyítéka, hogy pár hete kapható Japánban egy olyan póló, melyre Megumi dekoltázsa van nyomtatva – így minden lelkes női rajongó olyan formás kebleket viselhet (a szó legszorosabb értelmében), mint Megumi kisasszony. **Kitagawa Tomoni** 1979 július tizenkettedikén látta meg a napvilágot. 168 cm magas, méretei: 91/60/88. Ő is imád főzőcskézni és röplabdázni. **Harumi Nemoto** Megumi-hoz hasonlóan a Yellow Cab ügynökség protezsáltja. 1980 július huszonnyolcadikán született a Chiba prefektúrában. 166 cm magas, méretei: 103/60/88 (nem rossz az a 103, mi? :-), vércsoportja A. Igen jól beszél angolul, mivel három évig Ausztráliában tanult. Szabadidejében legszívesebben búvárkodik és bodyboardozik. **Hiroko Mori** a legidősebb a négy lány közül, 1978 augusztus tizennyolcadikán született Oszakában. 163 cm magas, méretek: 86/59/87, lábmérete pedig huszonhárom cm, vércsoportja megegyezik Nemoto-éval, azaz A. Ő legbefutottabb/legismertebb modell a négyesből, saját webringje van (http://www.bomis.com/rings/hirokomori/). Nemoto és Mori tagjai az R.C.T. nevű J-pop bandának (további tagok: Emi Kobayashi, Yuka Igarashi és Yumi Kitagawa). Nemoto erősen dominál az R.C.T. második, június 25.-én megjelent maxiján (címe: „Come On, Come On, Come On").





A Motion Gravure képes-zenés meditáció. A képsorozatok alatt igazi chill out muzsika szól (mindegyik DVD ugyanazt a soundtracket használja – igazán szerezhettek volna külön zenét mindegyik lányhoz), ami már becsukott szemmel is kikapcsolja az agyat, hát még akkor, ha a képernyőn megjelenő látványt is magunkba szippantjuk mellé. Megumi csendben ébredezik az ágyon, álmosan pislog, lustán nyújtózkodik, a kamera végigpásztázza a domborulatokat. Pár jelenettel később már spagettit eszik, a tésztaszálak egymásba folynak, lassan az ajkához emeli a villát – olyan, mint ha egy színes vízesést fogyasztana el lassan. Bőrruha, dominaszerkó, kemény tekintet, a száj szegletében mégis huncut mosoly – Megumi kemény nő. Hiroko a tengerparton, a háttérben az óceán, érzed a hullámok lüktetését. Bézs hotelszoba, Hiroko fáradt, lábak a kanapén, a selyemblúzon keresztül sejteni lehet a mellbimbókat. Igéző, macskaszerű pillantás, a kamera feljebb kúszik, Hiroto a pamutpólóval babrál, egy másodpercre széthúzza a felső részét, aztán mosolyogva simítja vissza. Gyümölcsöt vág ketté, élvezettel szopogatja ki az édes, remegő húst a kemény héjból – Hiroko ennivalóan rossz kislány!

A fotók minősége elsőrangú, mind technikai, mind művészi értelemben. A képek iszonyatosan nagy felbontásban kerültek fel a DVD-re (ez a zoomolásnál látszik – teljesen rá kell közelítenünk a képre, hogy pixeleket lássunk).

A Motion Gravure a csendes, magányos esték szórakozása. Az ember zsongó fejjel hazaér, kever magának egy Sherry Cobblert (2 cl konyak, 1 cl málnapálinka, 2 dash grenadine, 3 cl sherry), belehuppan a fotelba, elindítja a Motion Gravure-t, és elmerül a látványban. A Motion Gravure nem pornográfia, még a finom erotika határát is alig súrolja. Semmi köze a röplabdázós DOA bébik tenyérnyi bikinijeihez, a BMX XXX durva húslátványát meg pláne messziről elkerüli. Ez kérem, multimédiás művészet – még akkor is, ha nem fogják soha, semmilyen múzeumban mutogatni.

Most látom csak, hogy nagy bajban leszek az értékelővel. Milyen pontot osszak ki a játszhatóságra, vagy a szavatosságra? Ennek az anyagnak nincs szavatossága – vagy kihajítja valaki kapásból, vagy még egy év múlva is előveszi. Hogyan értékelhető egy fotósorozat „grafikája" ? Lássuk csak...

liquid
liquid@576.hu





MARTIN BELESZÓL!

Lapzárta előtt 1 nappal, amíg Liki cikkére vártam, azon morfondíroztam, hogy vajon hogyan fogja kitölteni az értékelőt... ;) Valóban, ehhez hasonló „mulimédiás" PS2-es próbálkozás még nem nagyon volt – vagyis volt több is, de kizárólag Japánban jelentek csak meg. Sokan talán baromságnak tartják, de kérdem én, miért is ne? Ha a gyönyörű lányok nézegetése valakinek örömöt jelent – és valljuk be, sokan vagyunk így ezzel – miért ne adhatnának ki ehhez hasonló fotó DVD-ket? Rajtunk nem múlott, mi megvettük mind a négyet... ;)

MOTION GRAVURE

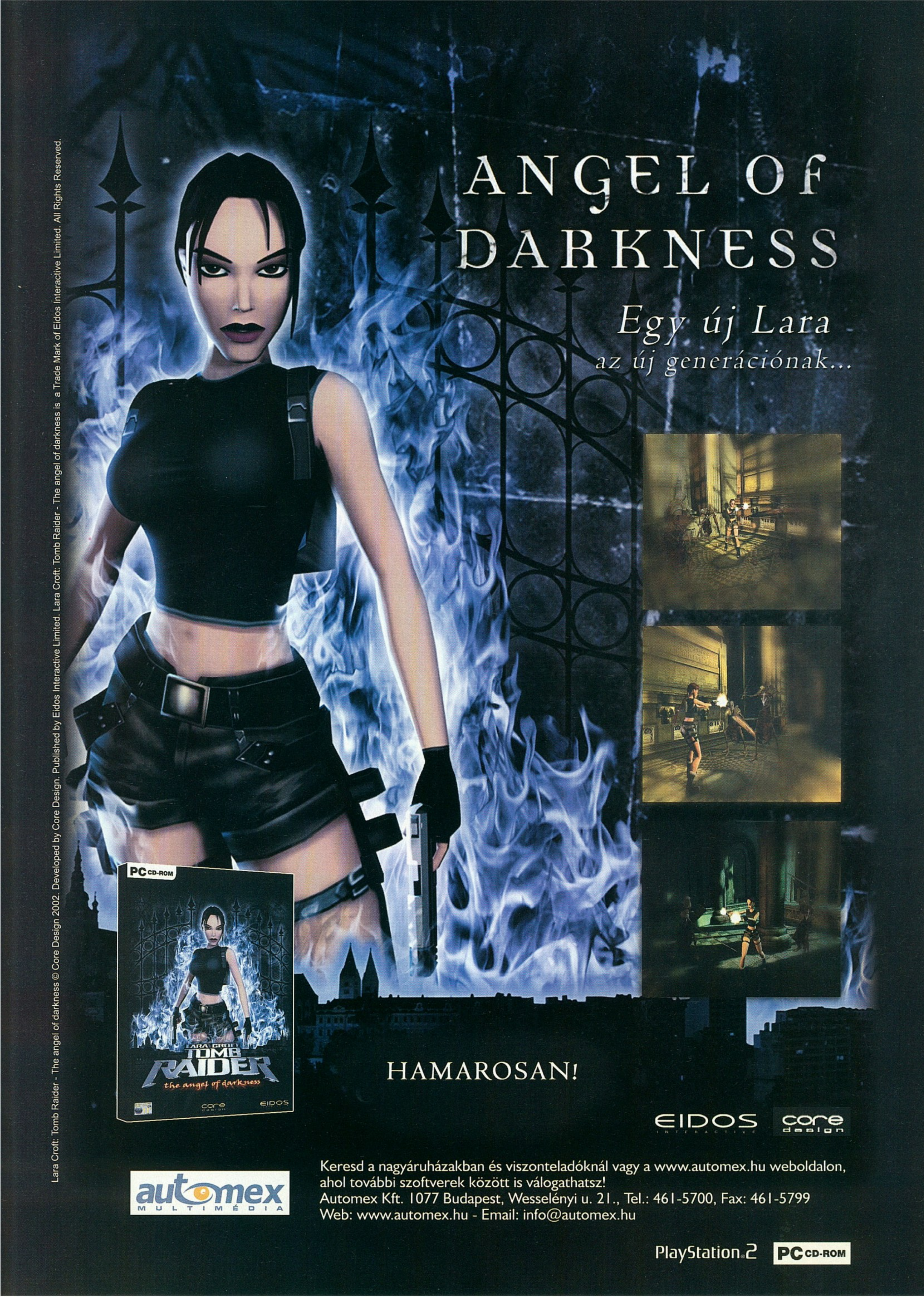
SONY MUSIC ENTERTAINMENT JAPAN
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (46KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ lányok
✕ nem túl változatos zenék

8 pont


ANGEL OF DARKNESS
Egy új Lara
az új generációnak...
PC CD-ROM
LARA CROFT TOMB RAIDER
the angel of darkness
core design
EIDOS
HAMAROSAN!
EIDOS INTERACTIVE
core design
automex MULTIMÉDIA
Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!
Automex Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu
PlayStation 2
PC CD-ROM
Lara Croft: Tomb Raider - The angel of darkness © Core Design 2002. Developed by Core Design. Published by Eidos Interactive Limited. Lara Croft: Tomb Raider - The angel of darkness is a Trade Mark of Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved.

A Vice City 100%-os(!) kipörgetése óta hosszabb ideig nem volt a Playstation 2-ömben autós játék, pedig mindig minden hónapban kipróbálom az újdonságokat, hogy aztán szomorúan és csalódva kelljen konstatálnom, hogy a fejlesztők képetlenek normális autós játékot összedobni manapság. A Starsky & Hutch is elég rövid ideig koptatta csak a lézerfej optikámat, de ezúttal a hiba nem a finnyás ízlésemben volt, csak a játék sikerült olyan rövidre, hogy egy nap alatt lenyomtam a fő sztorivonalat. Talán senkinek sem kell bemutatnom a játék alapjául szolgáló TV sorozatot, mivel annak idején mindenki kedvence volt, de a most felcseperedett generáció is megismerkedhetett már a két nyomozó kalandjaival, hiszen az egyik kereskedelmi csatorna nemrégiben megint műsorra tűzte a szériát; bár kötve hiszem, hogy nagyobb tömegeket vonzana ez a fajta televíziós végtermék, ami nem is baj, mivel ezek a régi sorozatok mai szemmel nézve mér elég egyszerűnek (primitívnek) tűnnek.

DURRDEFEKT-DUO

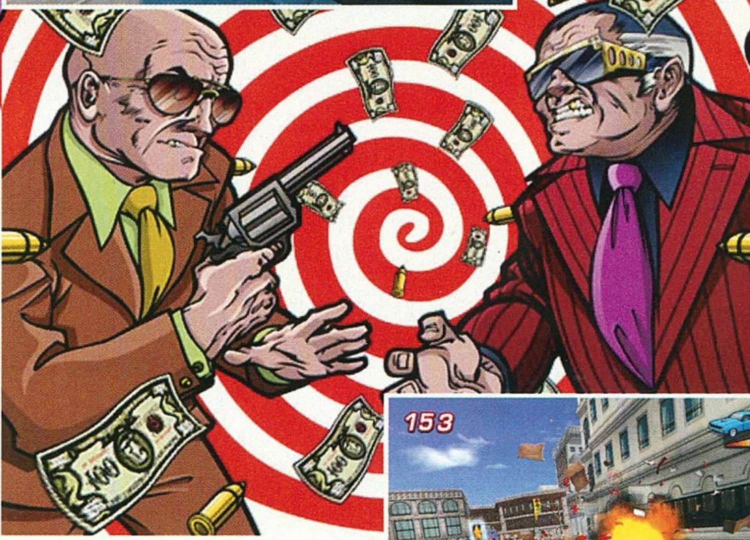


STARSKY & HUTCH

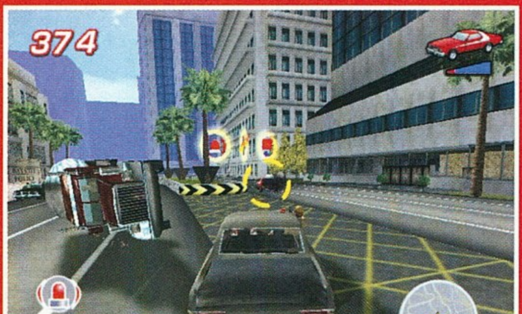
Persze nem mintha a Légimentők, a Biciklis zsaruk, vagy Rex színvonalasabb lenne, de ezt már csak halkan jegyeztem meg, nehogy engem is fejbe lőjön valaki huszonháromszor…

A program fordított alapkoncepcióval rendelkezik a hasonló játékokhoz képest (GTA, Driver): itt most nem mi fogunk menekülni a fogdmegek elől, hanem mi játsszuk el az ő szerepüket, magyarra elfordítva, a Playstationös World Scariest Police Chases-hez hasonlóan (ami egyébként egy méltatlanul elhanyagolt játék volt) rendőrök leszünk. A címben szereplő két zsarut irányíthatjuk egyszerre is, oly módon, hogy a megszokott metódus szerint navigáljuk a Starsky által vezetett kocsit, (X-gáz, Négyzet-fék, stb.), és az ablakba kiülő Ken Hutchinsonnal tüzelünk azokra az objektumokra, amiket a célkeresztünk automatikusan befog, de két kontroller vagy egyéb periféria (pisztoly) segítségével szét is választhatjuk őket. Amíg az egyes játékos tekeri a Force Feed Backes kormányt, a kettes sorozza a menekülő rosszfiúkat az USB portra csatlakoztatott fénypisztollyal, mivel a játék támogatja mindekét kiegészítőt. Ezt a mókát sajnos nem volt módomban kipróbálni, ettől függetlenül, egyedül, Dual2-vel is remekül szórakoztam. A legendás V8-as Ford Grand Torino-t egyébként sosem hagyhatjuk el, minden küldetésünket a volán mögött ülve kell teljesítenünk. A készítők megpróbálták az egész játékot a filmsorozathoz igazítani, ezért a pályák is három külön csoportba vannak szedve, amik mind egy-egy televíziós szériát akarnak jelképezi, és ezen belül találjuk az epizódokat, amik valójában a tényleges pályák. A küldetések között szinte tényleg nem találtam olyat, ami nem lett volna már elsütve más játékokban; vannak a szokásos gyanúsított üldözések, amiknek a végén meg kell semmisíteni az adott járgányokat, az időre menő ellenőrzési pontos száguldozások, mint például amikor az egyik maffiafőnök elrabolja Hutchinson csinos krupié barátnőjét, és gúzsba kötve felrakja a helyi konzervüzem futószalagjára, ami a húsdarálóba torkollik. Aztán ott vannak a legidegesítőbb pályák, ahol védelmezni kell egy civil járművet, amiben egy tanú családtagjai, esetleg maga a tanú csücsül, és a gang miden eszközt bevet, hogy ne érjen el a kijelölt helyre a tag, de ezeken kívül most nem nagyon jut más eszembe, pedig tíz perce sincs, hogy leraktam a kontrollert. Mindig vannak egyébként másodlagos küldetéseink is, ilyen lehet például, hogy ugrassunk X-et, ne karambolozzunk Y-nál több civil járművel, vagy hogy lőjünk szét Z mennyiségű objektumot. Bay City utcáin (mivel, bár ezt még nem mondtam, de a program itt játszódik) rengeteg power-up (turbó-gyorsító, új gumik, dupla sebzés) van elszórva a levegőben, amiket szorgalmasan lőjünk ki, mivel ezek nélkül sokszor képtelenek leszünk befejezni a pályákat. Az extra cuccok közül a legfontosabb a VR ikon! Van ugyanis a bal felső sarokban egy számláló, ami alapban egyfolytában csökken, ez egyfajta nézettségi ráta, ha ez eléri a nullát, feszülhetünk újra neki a pályának. Szinten tartani ezekkel a VR ikonokkal illetve az tűzharccal tudjuk, ne sajnáljuk tehát az ólmot, az alapfegyverünkhöz úgyis végtelen töltény dukál. Egyébként a TV nézőket a sziréna hangja is a képernyő elé szögezi, ha tehát felveszünk egy ilyet, a nézettségünk rövid ideig szinten marad. Hogy a grafikáról is ejtsek pár szót, mielőtt betelne az oldal: a város, ha nem is GTA szinten van kidolgozva, szép nagy és változatos, négy különálló részre van osztva, amiken később szabadon is autókázhatunk. Van gyalogos és nem túl sűrű civil forgalom is, rengeteg ugrató, betörhető kirakat, lezúzható tereptárgyak, vízcsapok, postaládák, dobozok, felrobbantható hordók, hatalmas raktárak, korhű görkorcsolyás diszkók, nyitott éttermek színesítik a látképet, ami alig észrevehetően burkolódzik csak a ködbe, még a lámpákat is „kedvezőre átlőhetjük" a kereszteződésekben. A rejtett zugokban általában fegyverek, Huggy Bear kártyák (az Antonio Fargas-os extrák megnyitásához), vagy slusszkulcsok (a gépjármű felhozatal színesítésének céljából) vannak eldugva. A csillag ikonokat is érdemes levadászni, majd meglátjátok miért :) A zene a Driverből megszokott hetvenes évek béli dallam, és a főhősök is egyfolytában megpróbálják megnevettetni a nézőket a bárgyú poénjaikkal, miközben duruzsol alattuk a V8-as Ford motor, úgyhogy ezzel sincs különösebb baj. A sztori módon kívül (ahol egyébként rangsorol minket a gép egy üres fánktól kiindulva az arany jelvényig bezárólag) van még a szabad autókázás, és TV Speciál, ahol három különféle versenyben vehetünk részt. Hogy mégsem lett maradandó alkotás a S&H, az a következő dolgoknak köszönhető: nincs térkép és ezért elég könnyű (főleg a checkpont versenyeknél) eltévedni. Nagyon kiszámíthatatlan a mesterséges intelligencia, általában a járőrkocsik többet ártanak a jelenlétükkel, mint használnak, ugyanakkor a menekülő járművek NAGYON kiszámíthatóak, mivel egy jó esetben két „röppályájuk" van, tehát nyoma sincs a Driver vagy a WSPC véletlenszerű üldözéseinek. Sok direkt nehezítés is van a játékban a civil forgalom részéről, főleg a kereszteződéseknél vágnak be elénk előszeretettel! Nagyon idegesítő, hogy hiába toljuk le a gép által beprogramozott „helyes" útról a delikvenseket, azok mindenképp visszaküszködik magukat. Ráadásul simán eltolnak minket. Az pedig végképp illúzióromboló, hogy felboríthatatlanok, és mi sem tudunk felborulni, ha véletlenül vagy szándékosan fejtetőre is állnánk, a gép visszabukfenceztet minket négy kerékre. A játékról egyébként nem árt tudni, hogy igen rövid is, a tizennyolc pályát egy hosszabb délután végig lehet nyomni. Mindezektől persze próbáljatok meg elvonatkoztatni, és ha szeretetitek a Drivert vagy a GTA-t, tegyetek vele egy próbát, nagyot nem fogtok csalódni.









Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Általában nem szoktam a saját verejtékemben vergődni, ha egy játékot a kelleténél rövidebbnek találok – bár az is igaz, hogy foglalkozásomból adódóan szerencsére nem is kell átlag 13 ezer pénzt leszurkolnom a stuffokért. A súlyos ezrek kiadásából adódó fájdalom tükrében nem vagyok biztos benne, hogy a S&H egy 7 pontos game, főleg, ha egyedül játszod. Multiban viszont sokkal tovább tart a szavatossága, és szórakoztatóbb is!



STARSKY & HUTCH

EMPIRE INTERACTIVE

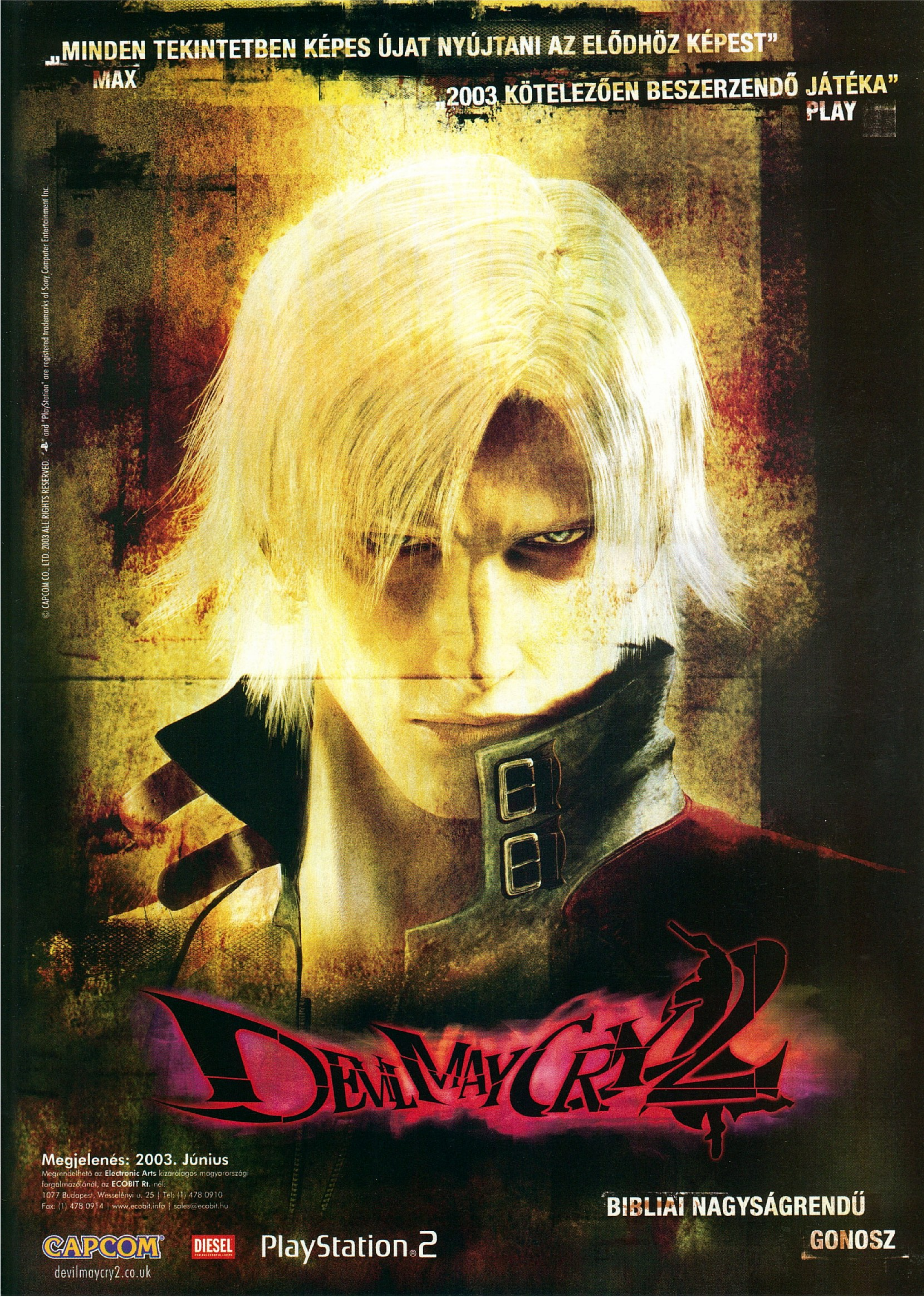
MÁS VERZIÓ: GBA, PS2, X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (70KB)
kormány, fénypisztoly

✔ az ilyen játékokat nem lehet nem szeretni
× nagyon rövid és néha kaotikus

7 pont


„MINDEN TEKINTETBEN KÉPES ÚJAT NYÚJTANI AZ ELŐDHÖZ KÉPEST”
MAX
„2003 KÖTELEZŐEN BESZERZENDŐ JÁTÉKA”
PLAY
© CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
DEVIL MAY CRY 2
Megjelenés: 2003. Június
Megrendelhető az Electronic Arts kizárólagos magyarországi forgalmazójánál, az ECOBIT Rt.-nél:
1077 Budapest, Wesselényi u. 25 | Tel: (1) 478 0910
Fax: (1) 478 0914 | www.ecobit.info | sales@ecobit.hu
BIBLIAI NAGYSÁGRENDŰ
GONOSZ
CAPCOM
DIESEL
PlayStation 2
devilmaycry2.co.uk

RECIPE FERRUM

Én, Sieg Wahrheit, a Fekete Pecsét Lovagrend tagja, őseim nevéhez méltóan a küzdelmet soha fel nem adom. Esküszöm, a legutolsó csepp véremig harcolni fogok. Kérem Istenem segíts, hogy a megbomlott egyensúly, a Rend és Béke helyreállítása érdekében elrebegett imáim meghallgatásra találjanak! Adj erőt, hogy hosszú utam során halandó porhüvelybe zárt lelkem a kísértés sötét fátyla soha meg ne fertőzze, és bizton vehessem fel a küzdelmet a pokol összes teremtményeivel... Könyörgöm Uram, bocsáss meg eltévedt bárányodnak, egyben barátomnak, Victor Delacroix-nak, aki nem önnön gyarlósága miatt került a démoni hatalmak bűvkörébe. Megigézett elméje szürke ködén keresztül még elválaszthatatlan barátságunk köteléke sem húzhatta vissza a valóságba. Hidd el, nincs tudatában miféle veszélyek fenyegetik őt és az egész emberiséget, ha segít a Szektának. Magam indulok felkeresni és segíteni fogok, mert segítenem kell, ennyivel tartozom neki. Csak itt lenne mellettem...Siela. Mi rosszat tettem Istenem, hogy örökre elvetted tőlem?

RPG HATÁSTANULMÁNY

Kényes téma a körökre osztott harcrendszerű játékokról definitív véleményt mondani, legutóbb egy általam bőszen látogatott szűk internetes közösségben okozott nem kis felbolydulást a legkülönfélébb játékok sokszínű – és ne feledjük mind a mai napig képlékeny és változásra kész, nem betonba ágyazott – rendszeréből adódó nézőpontok sokasága. Vannak persze alappillérek, melyeket felettébb javallott szem előtt tartani, ha egy játékra rá kívánjuk biggyeszteni a kitüntető címet, az RPG jelzőt – belátom van neki valami romantikája, *elit kicsengése* a többi stílushoz képest –, ha más nem azért, hogy fejlesztőként, kiadóként vagy éppen mint jelen esetben, halandó tesztelőként magunkra ne haragítsuk az ortodox rajongók fanatikus táborát. Senki sem tévedhetetlen, de már az elején elárulom: a tesztelés során megszerzett tapasztalatom alapján kialakult VÉLEMÉNYEM szerint a Chaos Legion bár gyökereiben egy vegytiszta akciójáték, de játékrendszerére – külön felhívom a figyelmet, hogy nem a konkrét játékmenetre gondolok! – ha nem is túl mélyen, de hatást gyakoroltak RPG elemek is.

CHAOS ENGINE

Már a legelső ránézésre szemet szúr a tagadhatatlan hasonlóság a *japán Kadokawa Shoten's Dragon Magazine* egy antológiáját alapul vevő **Káosz Légió**, és Dante világszerte elvitathatatlan sikert aratott kalandja, a **Devil May Cry** közt. Hivatalos megerősítés, így hitelesnek mondható információforrás híján amúgy sem jelentettem volna ki száz százalékosan azt, hogy a játék motorja újrafelhasznált, annak ellenére, hogy első ránézésre meg mertem volna esküdni rá, hogy a DMC2-engine-jét rakták a picike alá; egy Keiji Inafune úrral, az Onimusha 3 producerével készített interjú azonban sejtetni engedi, hogy ez egy saját kreatúra. Emberünk az említett cikkben azt boncolgatja ugyanis nagy büszkén, hogy az O3 motorja a képernyőn egyszerre animált karakterek számának, ennélfogva pedig nemes egyszerűséggel az egész megjelenítés szempontjából a CAPCOM jelenlegi legcombosabb fejlesztése, erősebb motor, mint a Chaos Legion-é. Szégyenkeznivalója ennek ellenére nem lehet a tesztalanynak, hiszen egyidejűleg akár 30+ szereplő mozgatásával is képes gond nélkül megbirkózni, ami akárhogy is nézem nem piskóta teljesítmény. No, de ne rohanjunk ennyire előre.



SUMMON

Legyünk stílusosak! Mikor úgymond először idéztem meg a játékot – azaz behelyeztem masinámba a CAPCOM londoni főhadiszállása által a rendelkezésünkre bocsátott sorszámozott korongot –, bár a külsőségekből táplálkozó, de nyugalom és harmónia érzése lett úrrá rajtam. Rég láttam már ilyen, a maga puritán színösszeállítása ellenére is odafigyelésről és gondoskodásról árulkodó, okosan felépített, de mégis nem túlzok ha azt állítom, hogy csodaszép menürendszer-körítést. A választható lehetőségek zöme magától értetődik, ezért csak az opciók Control / Button Type alszekcióját látom érdemesnek egy tüzetesebb áttekintés erejéig górcső alá venni. Alapesetben központi figuránk – Sieg, majd a későbbek folyamán az újabb játszható karakter, a harcot két pisztollyal felvevő Arcia Linslet – irányítására a bal analóg kar, vagy tetszés szerint a d-pad gombjai szolgálnak. A kereszttel ugrani tudunk, a jobb analóg karral a kamerát nyílik lehetőségünk forgatni; attól függően, hogy zárt vagy teljesen nyílt terepszakaszon folytatjuk-e utunkat 180 vagy 360 fokban. Az R1 szintén kameramozgatásra szolgál, hasznos dolognak bizonyul ha a látószögünk nem megfelelő, hiszen a nézőpontot forgatja be karakterünk mögé.

Könnyűnek cseppet sem ígérkező utunk során úgynevezett *légiók* segítik felvenni a harcot a megszámlálhatatlan sok pokoli kreatúra ellen. Ezek a légiók maguk is eltérő, megfelelő mennyiségű tapasztalati pont ellenében természetesen fejleszthető tulajdonságokkal felvértezett szörnyek. Megidézésük, illetve eltüntetésük az L1 gombbal történik, hivatalosan ezzel lehet a játékmódot állítani: normal módban egyedül viaskodunk a számtalan ellenséggel, míg ha már túlzottan elmérgesedni látszik a helyzet, a legion módban segítségünkre sietnek termetes harci lényeink. Nem kis bosszúságomra sokszor tapasztaltam egyébként, hogy hű fegyvertársaink elakadnak valamilyen tereptárgyban vagy ellenségben, ekkor gyorsan elvarázsoltam, majd ismételten megidéztem őket.

Az összesen hétféle eltérő harcstílussal megáldott lény közül egy küldetésben egyszerre két különböző kísérhet minket. Váltani az L2-vel tudunk köztük, a képernyő bal felső sarkában kis ikonként jelenik meg az, hogy éppen melyiket választottuk ki. Ha kiválasztottunk egy légiót és a harc sajátossága vagy egyéb más okból kifolyólag le kívánjuk váltani, akkor azt először el kell tüntetnünk a csatamezőről, ugyanis ekkor van csak lehetőségünk váltásra. Ez egyébként meglehetősen nagy időveszteséggel jár, és mivel a holtidőben sem kímélnek az ellenséges kreatúrák, így az amúgy is rendkívül értékes másodpercek elvesztése ez esetben különösen nagy pazarlásnak tetszik.

A játék során kétféle harci stílusban vehetjük fel a kesztyűt, amelyek közt az R2 gombbal válthatunk. Az offenzív módban az éppen aktív légiók a Kör gombbal kijelölt ellenséget – ennek hiányában a hozzájuk legközelebb esőt – választják ki célpontul, ütik-vágják őket ahol csak érik. A defenzív módban természetesen védekező pozíciót vesznek fel, ekkor igaz nehezebben sebezhetőek, viszont egyhelyben lecövekelnek, és eltérően a támadó módtól nem követik Sieg-et. Hősünk egyébként a Kör gomb hatására támad, a légiókat a Háromszöggel bírhatjuk akcióra.

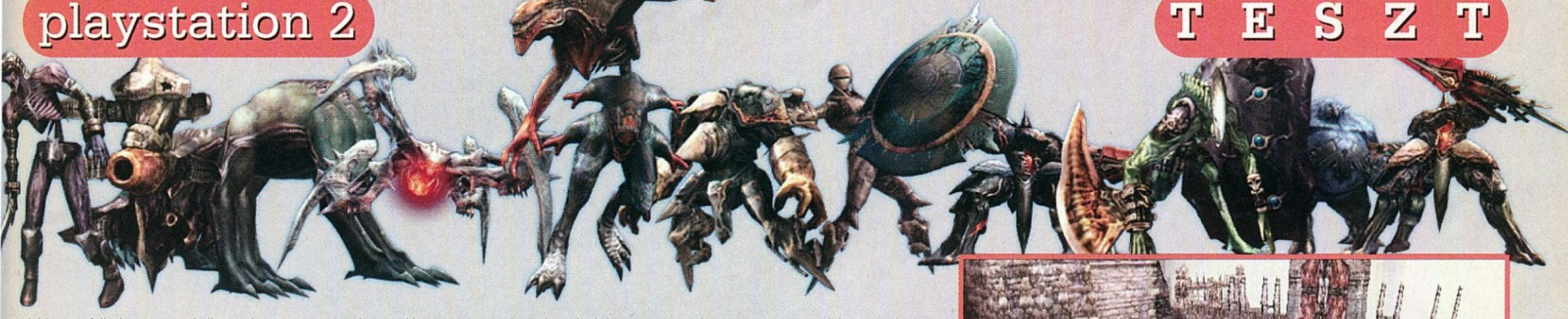
A bejárandó terepen eltévedni nemigen lehet, ezért sem igazán láttam indokoltnak a Select gombbal előhívható – azt is mondhatnám teljesen felesleges – térképet.





EASY?

Emberi szájat nem hagyott még el easy fokozatú játék gyűrése közben annyi szitok, mint az enyémet. Meg-



döbbentő, felháborító! Azt kell mondjam ez az a játék, ami szigorú, de igazságtalan, ráadásul még pofátlan is, mivel a gyakorló pálya végén megkérdezi a mélyen tisztelt játékost, hogy a játék menetének maradéktalan élvezete érdekében nem kívánja-e a nehézségi szintet könnyűre állítani... Az egy dolog, hogy mint azt már korábban említettem az ellenséges támadóink száma egy időben akár a két tucatot(!) is meghaladhatja(!!), a komolyabb ínhüvelygyulladás veszélye mellett azonban a legtöbbjükkel egy csapásra végezhetünk, már persze ha a megfelelő TAKTIKÁT alkalmazzuk ellenük. Hozzá kell azonban tennem, hogy a legtöbb esetben a lények újratermelődnek, orbitális méretű pokoli gépezetek gyártják őket szüntelen. No, ezek annihilálása már komolyabb erőfeszítést feltételez, már csak azért is, mivel általában alaposan körülbástyázzák őket a legkülönfélébb védelmi rendszerekkel, például ágyúkkal. Már a közelükbe férkőzés folyamán is igen nagyon elfáradhat a csuklónk a hatalmas hack & slash-ben – ennél jobban már csak a Private Gold tudja kikészíteni az ízületeket :) –, de ha már közvetlen a közelükben vagyunk, akkor az egyre nehezedő pályák legyűrése után kitörő öröm és sikerélmény elfeledtette velem minden egyes új, a játéknak köszönhető ősz hajszálamat.

TUNING

Nem terelhetem tovább a szót, lássuk hát a becsempészett RPG elemeket. Először is azt azért ismételten hozzá kell tegyem, hogy hiába üsd-vágd a játék stílusa, itt bizony némi okoskodásra, taktikázásra is szükség van az esztelen vérengzés közepette. Sarkalatos pontot jelentenek az egyes szintek közti, Intermission névre keresztelt átkötő egységek, melyek Sieg és a légiók tápolására hivatottak szolgálni. Sajnos előre nem tudhatjuk, hogy az éppen soron következő szinten miféle ellenségek fognak az életünkre törni, ez ugyanis nagy segítség lenne a játék folyamán szép fokozatosan megszerzett fegyvertársaink kiválasztása és tulajdonságaiknak a fejlesztése során. Példának okáért a Malice fantázianevű, elsősorban támadásra termett nyilas légiók kiválóan alkalmazhatóak az ágyúkkal szemben, a szörnytermelő



nára emlékeztető Blasphemy, amelyet – az elsősorban kötött helyzetű – célpontok mellé helyezve mintegy bombaként használhatunk.

Az Intermission menüben tekinthetjük át Sieg kombóit (Action List, ez egyébként külön a légióknak is van Legion Action néven), amelyek igencsak hajaznak a Devil May Cry-ban már megismert mozgásformákra, és a csaták során szerzett tapasztalati pontok függvényében növekvő életerő, lélek, támadás és védekezés tulajdonságok fejlődését is itt követhetjük nyomon. Az utunk során felszedett különféle life és soul recovery kristályokat (gems from DMC), melyeket természetesen menet közben is használhatunk, ha esetleg megszorulunk az Item List alatt csoportosítva lelhetjük fel, szintén itt kerültek elhelyezésre a tulajdonságokat erősítő egyéb tárgyak listái is. A külön a

GYŐZZÖN AZ IGAZSÁG!





gépezetek ellen viszont fabatkát sem érnek. Ugyanígy az elsősorban védelmi feladatokat teljesítő Arrogance légió kellemes fedezéket nyújt a nagyobb ellenségek, főellenségek támadása ellen, plazmasugár támadása révén a szörnytermelők ellen is hatásos, ugyanakkor lassú mozgásuk miatt a megannyi kisebb lénnyel való küzdelmeink során nem sok hasznát vesszük nekik. Az általam megszerzett további két légió közül a Guilt egyfajta fürge párbajtőr bajnokok gyülekezete, személyes kedvencem pedig a víziak-

légióknak szentelt almenüben nyílik lehetőség azok tápolására, azt hiszem mondanom sem, hogy az egyes szörnyhadaink tulajdonságai a harcaik során megszerzett tapasztalati pontoknak a függvényében növelhetőek kisebb vagy nagyobb mértékben. Lehetőség szerint kiegyenlítetten kell tehát alkalmazni őket, a későbbiek folyamán beláthatatlan következményei lehetnek annak, ha csak egyik vagy másik légió használatát hangsúlyozzuk.

Van még egy rendkívül fontos dolog, ami mellett nem lehet elsiklani. A csatákban minden egyes lény leküzdéséért úgynevezett Phantom Soul a jutalmunk, mely hozzáadódik a képernyő bal felső sarkában nyomon követhető Soul pontjainkhoz. A Soult legegyszerűbben talán a légiók életerejeként tudnám definiálni, ráadásul minél kevesebb van belőle, annál egyszerűbb elemeket tudnak csak alkalmazni a szörnyeink az akciólistájukban szereplő támadási és védekezési variációk közül. Ha azt hisszük tehát, hogy a háttérben meghú-

zódva nyugodtan végignézhetjük amíg a légiók lemészárolják az ellenséges hadakat, akkor nagyot tévedünk...

sem megy egyik pillanatról a másikra a földbe döngölésük, mivel energiájuk többszöröse az általuk gyártott változatos seregnek.

Férfiasan bevallom, hogy a tizenhárom pályának csak közel a felét tudtam legyűrni, ami első ránézésre nem tűnik egy „hú de nagy teljesítménynek", de ha kipróbáljátok a játékot – legtöbbetek majd úgy szeptember környékén, akkor jön ki ugyanis a PAL verzió – egyből meg fogjátok érteni miért mondom azt, hogy nehézségét tekintve ez egy igen kemény dió (KaTy, javaslom már most vegyél valamilyen hajnövesztőt, ez ugyanis nagyságrendileg nehezebb, mint a Devil May Cry folytatás). A játékmenetet illetően ambivalens érzések fogalmazódtak meg bennem, mivel sok bosszúságot okozott a game, ugyan-



A DMC 2 NYOMDOKAIN

A grafika, kamerakezelés, valamint a zene és hangok tekintetében semmiféle említésre méltó újdonságot nem tud felmutatni a program, az egyetlen kivételtől, a hatalmas megmozgatott karakterszámtól eltekintve. Hihetetlen látványos, amikor tizenöt-húsz lény támad egyszerre, igazából csak az zavart, hogy pár esetben ugyanazt a mozgásfázist egyszerre ismétli sok ellen, kissé gépies hatást kölcsönözve nekik, illetve volt rá példa nem is egyszer, hogy bizony szaggatásra kaptam fel a fejem. Egyébként, ha játszottál a DMC2-vel, akkor már szinte egy az egyben tudod is, milyen terepen bonyolódik a történet, ugyanis a játék feléig egy városban és várban kószálunk, később azonban erdős terepszakaszok és katakombák is feltűnnek majd. Az átkötő animációk a Capcomtól megszokott, fergeteges minőségben kerültek tálalásra.

Fentiekre tekintettel sokat filóztam azon, hogy milyen pontszámot adjak a végítéletnél. A játék RPG része bár színesebbé teszi a féktelen mészárszéket, de összetettségét tekintve bizony csak a felszínt kapargatja, azt is nagyon haloványan. Ettől függetlenül jó játéknak tartom, sokkal jobbnak mint a DMC második részét. Azt hiszem be is fogom szerezni...most pedig megyek játszani.

[Dae]

MARTIN BELESZÓL!

A Chasos Legion azóta féltett, dédelgetett kedvencem, amióta kipróbáltam a már jó ideje megjelent japán NTSC verziót. El is határoztam, hogy én tesztelem, főleg azután, hogy az interneten feltűnően sok negatív kritika jelent meg róla – amikkel természetesen nem értettem egyet. Aztán inkább bevállaltam a Brute Force-t, a Chaos-t meg rábíztam Dae kollégámra, mert tudtam, hogy nála jó kezekben lesz. Dae eredetileg 7-re pontozta, én 8-at adtam volna neki, így kiegyeztünk egy 7.5-ben. Megérdemli, mert jó – csak nehezen indul!

CHAOS LEGION

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (241KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ nem ismer kegyelmet
✕ szigorú, de igazságtalan

7.5 pont





FUTURISZTIKUS KALANDOK

GALERIANS:ASH

A Galerians neve bizonyára nem ismeretlen a régebbi olvasóink előtt. Pontosan 3 évvel ezelőtt foglalkoztunk vele a 29-es számban. Egy meglehetősen érdekes és izgalmas RPG elemekkel átitatott kalandjátékról van szó, mely elképesztően fordulatos sztorival van megáldva. Sajnos az én életemből teljesen kimaradt, pedig tényleg egy szokatlanul érdekes program. Ezt azért tartottam fontosnak megemlíteni, mert szinte 100%, hogy a most megjelent Galerians: Ash az előző PS1-re kiadott epizód direkt folytatása – legalábbis erre következtettem, miután elolvastam az előző rész tesztjét. Olyannyira folytatásról van szó, hogy a Galerians: Ash ott kezdődik, ahol az első rész abbamaradt – pontosabban egy kicsit korábban.

Indításnál egy hosszabb bevezető filmet is bemutat a program, mely percekig taglalja az előzményeket. Ennek ellenére az első rész végigjátszása nélkül szerintem nincs értelme nekiállni ennek az új résznek, mivel a Galerians: Ash olyannyira történetorientált játék, hogy az előző rész ismerete nélkül egy kukkot sem fogsz megérteni belőle. És valóban, jómagam is bajba kerültem, mivel nem nagyon vágtam, hogy ki kivel van, de azt azért tisztám érzem, hogy egy ütős sztorijú sorozatról van szó! A történet áttekintésétől el is tekintenék, mivel ahhoz a hely is kevés, meg nekem sem tiszta teljesen, mi körül zajlanak az események, nem akarom a játék rajongóit félrevezetni.

Az biztos, hogy egy jövőben játszódó, igencsak negatív utópiában zajlik a Galerians, az RPG-knél megszokott elemekkel. Identitászavarral küzdő főhős, zavaros múltú szereplők, elsőrangú dramaturgia! A sztori az első rész végéről indít, Dorothy legyőzése előtt, de már Cain után foghatunk hozzá az irányításhoz. Tehát először a Galerians főellenségét kell legyőzni, majd utána megtudhatjuk, hogyan is folytatódik tovább a történet. Bizonyára vannak, akik kíváncsiak lehetnek, hisz az első rész végén meghal Rion (persze az elején itt még őt irányítjuk), így felvetődhet a kérdés, hogy ki lesz az új főszereplő? Ez maradjon titok, de a címben szereplő névből már lehet következtetéseket leszűrni. Amúgy, mint kezdő Galerians játékosnak, nekem nem tetszett, hogy az első rész végéről kellett indítanom a programot. Ez egy felettébb furcsa megoldás, bár azt hiszem, értelmesebb lett volna ezt inkább kihagyni, mert igencsak meggyűlt a bajom a játékkal már az elején. Nem tudtam dinamikusan játszani a programot, percenként meghaltam. Mindegy – ez is azt bizonyítja, hogy a Galerians: Ash egy rétegjáték, mely nem kezdőknek készült. Ez egyébként nem is olyan nagy baj, inkább a készítők bátorságára vall, hogy volt akaratuk bevállalni a rétegjáték jelleget. Manapság ez nagy szó, amikor minden egy kaptafára készül! Annak ellenére, hogy egy kalandjátékról van szó, meglehetősen lineáris darab, amit hihetetlen mennyiségű történettel és ezáltal átvezető filmmel fűszereztek meg a készítők.

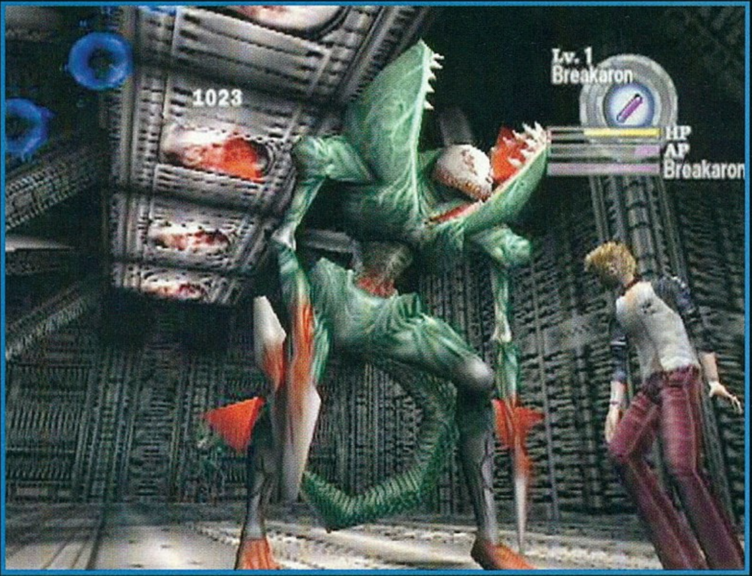




A kalandozások közben természetesen ellenfelekkel is találkozni fogsz, őket egy igen egyszerű harci rendszer keretében lehet likvidálni. A csaták folyamatosan mennek. A Négyzettel tudsz támadni, abban az esetben, ha egy szörny a közeledbe ér. Ilyenkor érdemes az R2-vel befogni a „vadat", mert különben nehéz lesz eltalálni. Ha megfelelő a távolság a Négyzettel sorozd, amíg él. Zavaró tény, hogy az ellenfelek kifogyhatatlan mennyiségben támadnak rád, azaz olyanok, mint a mitológiai hidra feje. Levágsz egyet, kettő lép a helyébe. Ezért nem is érdemes sokat harcolni, legfeljebb önvédelemből. Többféle támadást is használhatsz, a Háromszöggel válthatsz közöttük. A Starttal léphetsz be a menübe, ahol különböző értékeidet (HP, AP stb.) töltheted fel. Nagyjából ennyit lehet elmondani a harci rendszerről, bár valójában kissé összetettebb ennél, de ha elolvassátok a fentebb említett, hosszabb tesztet a 29-es számban, jobban képbe kerültök az ügyben.

Talán most már ti is érzitek, hogy bizony ez a játék azoknak készült, akiknek megvolt az első rész. Valóban ez a helyzet; olyan játékos számára, aki nem játszott az előző epizóddal, teljesen emészthetetlen lesz a program. Igazából ezért idegenkedtem én is kicsit a programtól... A külalak is bizonyítja, hogy a GA kifejezetten rajongóknak készült – talán az első Galerians ismerői jobban megbocsátják, hogy a stuff bizony több szempontból is megmaradt a jó öreg PS1-es színvonalon. Mert hát a grafikán nem sokat fejlesztettek, leszámítva, hogy most már pixelelmosás teszi szebbé képet. Ezt leszámítva poligonszegény karaktereket, gyenge minőségű háttereket láthatunk. Minőségileg ugyan gyenge, igaz hangulatilag egyáltalán nem rossz! A sötét, kicsit metálos beütésű helyszínek kombinálva a sokszor nyomasztó sztorival bizony egy elég hátborzongató hangulatot teremtenek. Ezt még tovább fokozzák a halk, néha libabőrt okozó zenével. Az átvezető videók elég jók, igaz ez inkább a DVD-nek, mint a programozóknak köszönhető. A véleményem a programról könnyedén összefoglalható. Egy nagyon király sztorival megáldott, nehezen emészthető, de éppen ezért felettébb érdekes program a Galerians: Ash. Ennek ellenére, mint önálló játék nem állja meg a helyét. Játsszon vele, aki az első részt szerette! :)

Veres Miklós



MARTIN BELESZÓL!

Jó főszerkesztő révén – aki ugye minden játékot legalább érintőlegesen ismer – nekiálltam, hogy tegyek egy próbát a GA-val. Jött az első főellenség, aki ugye még az előző rész főellensége, le is vert azon nyomban. Nekimentem még egyszer, megint lenyomott. Harmadszor is, negyedszer is. Felhívtam az Endrédy Tibit, aki az első epizódot tesztelte, hogy ő ugyan miként győzte le ezt a dögöt. Már nem emlékezett. Nekimentem még kétszer. Nem jött össze. Úgyhogy hagytam az egészet, és inkább bosszankodtam egy kicsit...

GALERIANS: ASH

SAMMY

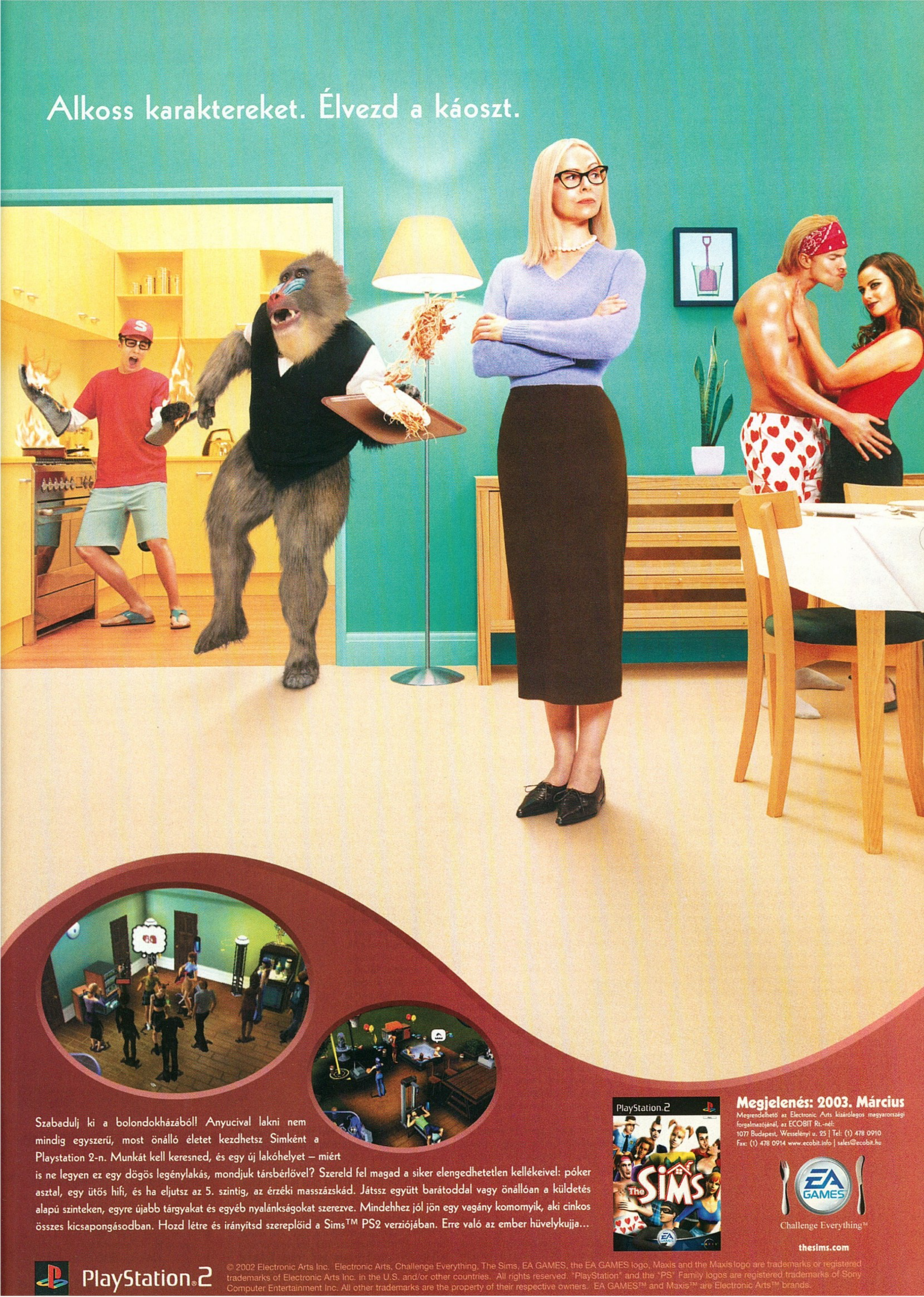
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	siralmas
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (126KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ ütős történet
× csak rajongóknak!

5 pont



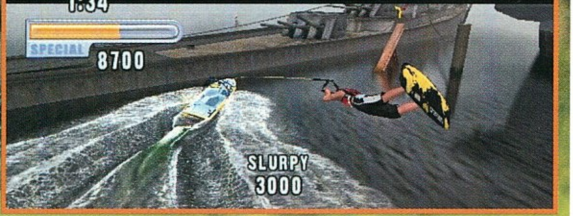
Alkoss karaktereket. Élvezd a káoszt.
Szabadulj ki a bolondokházából! Anyucival lakni nem mindig egyszerű, most önálló életet kezdhetsz Simként a Playstation 2-n. Munkát kell keresned, és egy új lakóhelyet – miért is ne legyen ez egy dögös legénylakás, mondjuk társbérlővel? Szereld fel magad a siker elengedhetetlen kellékeivel: póker asztal, egy ütős hifi, és ha eljutsz az 5. szintig, az érzéki masszázskád. Játssz együtt barátoddal vagy önállóan a küldetés alapú szinteken, egyre újabb tárgyakat és egyéb nyalánkságokat szerezve. Mindehhez jól jön egy vagány komornyik, aki cinkos összes kicsapongásodban. Hozd létre és irányítsd szereplőid a Sims™ PS2 verziójában. Erre való az ember hüvelykujja…
PlayStation 2
The Sims
Megjelenés: 2003. Március
Megrendelhető az Electronic Arts kizárólagos magyarországi forgalmazójánál, az ECOBIT Rt.-nél:
1077 Budapest, Wesselényi u. 25 | Tel: (1) 478 0910
Fax: (1) 478 0914 www.ecobit.info | sales@ecobit.hu
EA GAMES
Challenge Everything™
thesims.com
PlayStation 2
© 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Challenge Everything, The Sims, EA GAMES, the EA GAMES logo, Maxis and the Maxis logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ and Maxis™ are Electronic Arts™ brands.

HAVEROK, BULI, WAKEBOARD









WAKEBOARDING UNLEASHED FEATURING SHAUN MURRAY

Úgy néz ki, az Activison egyre jobban belenyúl az extrém sportokba, sőt, egyre újabb és újabb ötletekkel színezi az amúgy sem unalmas palettát. Ez történt a Wakeboarding Unleashed nevű játék esetében is.

Gondolom nem mindenki tudja, mi a fene lehet ez a wakeboarding. Képzeljetek el egy gördeszkánál másfélszer nagyobb és kétszer szélesebb deszkát. Te a deszkán állsz, körülbelül olyan „oldalsó" pózban, mint egy skateboardon. Fogod a kötelet, a motorcsónak húz téged, és azokat a hullámokat kell meglovagolnod, amiket a csónak gerjeszt. Persze ugrálni, trükközni is lehet – sőt, érdemes is! – bár ez kicsit veszélyes, mert a következmény – ha elesel – nem a legkellemesebb.

Maga a játék igencsak finomra sikeredett, igaz követi a Tony Hawk által megteremtett alapokat, azaz kissé irreális. Ez főleg a trükkök sokaságán látszódik, no meg azokon a bazi nagy ugrásokon, amire ember szerintem nem képes. Talán nem hangzik túl biztatónak az, hogy egy hajó húz minket, mert így túl kötöttnek tűnhet a játék. Ez nem igaz, ugyanis ezt a kötelet bármikor kedvünkre elereszthetjük, sokkal nagyobb szabadságot adva magunknak (és így juthatunk el különböző „titkos" helyekre is!). Természetesen a kötelet bármikor – ha távon belül vagyunk – kérésünkre visszadobják a kezünkbe, akár a levegőben is visszakaphatjuk, így megóvhatjuk magunkat a kapitális esésektől. Ez pozitívum, bár így is eshetünk azért eléggé nagyokat.

Mint ahogy egy Activision féle extémsport játéknál megszokhattuk, itt is a karrier módon van a lényeg. A feladat szinte egy az egyben a Tony Hawk féle sémára épül, azaz megadott időn belül szedj össze X pontot, vagy csinálj ilyen-olyan trükköt. Ha ezeket a dolgokat megcsináljuk, különböző pontokat kapunk, amikkel tulajdonságaink szintjét tudjuk növelni, a feladatok teljesítésével pedig megnyithatunk akár az adott pályához tartozó újabb versenyeket is. Ilyen pl. a hajóverseny, ahol a téged húzó hajóval kell az idő ellen versenyezned, vagy ilyen a „video shoot", ahol TV-s nézetből látszik minden, és bizonyos pontszámot kell összegyűjtened – az izgalmas kameraállásnak köszönhetően ez a buli még látványos is!

Míg a mellékfeladatokat megadott időn belül kell végrehajtanunk, addig a főfeladatra változó időnk van, ez pedig az úgynevezett „groove". A groove, azaz élvezet/lazaság mérőben látható narancs színű csík folyamatosan csökken, de ez a folyamat lelassítható, ha egyre nagyobb számú kombókat hajtunk végre. A csíkot persze redukálni is tudjuk azzal, ha ne adj isten elesünk. Amikor a narancs csík elfogy, vége a pályának. A különböző feladatok nehézsége szerintem erősen változó: vagy nagyon könnyűek, vagy nagyon nehezek.

Maguk a pályák nem nagy durranások, de nagyon dizájnosak – tipikus, csak az Activision tervezőinek agyából kipattanhatott helyszínek, de a méretük nem elég meggyőző. Botrányosan kicsik, bár ha azt vesszük, hogy minden pályán van 1-2 két iránymódosító, akkor talán közepesen nagyok. Vannak ugyan „valós" pályák, de vannak eléggé fiktív helyek is, ilyen például a repülőgép-anyahajó temető, vagy az árvíz sújtotta Springfield. A pályák száma ráadásul kevés, ez felróható negatívumként!

A karrierr móduszon kívül megtalálható még a szokásos Free Ride, ahol a megszerzett pályákon időlimit nélkül, kedvünkre trükközhetünk, és megtalálható a Free Drive is. Ez a mód megegyezik ugyanazzal a hajóvezetéssel, mint ami a pályákon van külön versenyként, persze itt idő és üzemanyag nélkül döngethetünk végig a vízen – valószínűleg ez amolyan „nem volt semmi ötletünk" féle bonusz. A játékban igazi profikat kell irányítanunk, mint Shaun Murray vagy Collin Wright, de vannak itt még mások is, akikről nincs sok infóm. A karakterek kidolgozottak, de a mozgásuk néha eléggé furcsa – inkább talán idétlen.

A stuff legfőbb hibája a kötél viselkedésének fizikája. Az egész nagyon zavaros lett, és ez könnyen tapasztalható is. Az mondjuk szépen meg van csinálva, ha egy negyedcső közepén elengeded, sokkal magasabba repülsz ki, és az is, amikor beleakad egy tereptárgyba, ilyenkor automatán elenged (de sajna nem mindenhol). A Hong-Kong-i pályán lehet a legjobban tapasztalni a kötél rumliját, mert több helyen vígan átmegy az úszkáló dzsunkákon, de van olyan, ahol egy kis ködarabba is beakad, ami láthatóan a kötél alatt többször tíz centiméterre van... (Reméljük, ezt a folytatásban kiküszöbölik!) Grafikailag a Wakeboarding Unleashed az átlagosnál magasabb színvonalat képvisel. Ez látszik az emberek kidolgozottságán és a terepen is. A víz szépen mozog, de semmi extra: egy átlagos PS2-es víz-effekt. Viszont az összhatás így is szép!

A játék hangilag nagyon korrekt, főleg a zenék azok, amik megragadtak. A számok végre nem azoknak a tipikus, „mi vagyunk a tucatzenekar, aki hetente új klipet ad ki és rajonganak értünk a 15 éves kiskölykök" előadóknak a szerzeményei. Az bandák között szerepelnek többek közt olyan nagy zenekarok, mint Van Halen, a Stooges vagy a Pixies.

A Wakeboarding Unleashed Pléjsztáció Kettő verziója meglehetősen jó lett, igaz, ez az örömködés csak addig tart, míg végig nem mentünk a játékon 1-2-szer. Minden extrémsport rajongónak ajánlom, mert témáját tekintve igazi csemege. Köszöntem!

Kou



MARTIN BELESZÓL!

És igeeeen! Martin, a sportprogramok anti-rajongója végre játszott egy jót egy sport stuffal! Ez talán annak tudható be, hogy ilyenkor, nyár derekán néha le szoktunk menni az újpesti csónakkikötőbe, ahol Endre haverom fain kis hajója áll, és kimegyünk egy kicsit vízisízni. Ráadásul, még megy is a dolog, van sikerélmény, és ez elmondható a játékra is. Nem kellett két hétig nyüstölni ahhoz a progit, hogy egyet végre trükközni tudjak, és mindvégig tényleg jól szórakoztam. Ajánlom!

WAKEBOARDING UNLEASHED FEATURING SHAUN MURRAY

ACTIVISION

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (78 KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ szórakoztató!
× a kötél viselkedése néha beteges

7.5 pont





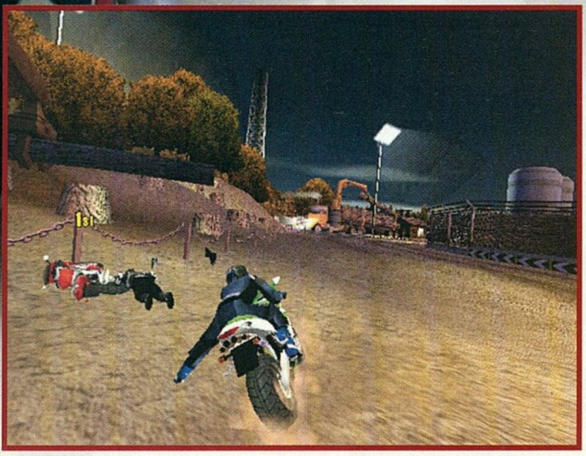
Egy teljesen átlagos hétfőn kezdődött minden... Na jó, azért mégsem volt teljesen átlagos, hiszen az utána következő napon lapzárta volt. Csipike és barátnője (akit egyébként Claudiának hívnak, és imádok) bemennek a SOTE II. számú szülészeti klinikájára, hogy konzultáljanak a szülészorvosukkal, hogy a június huszonhatodikára kiírt baba vajon hol késlekedik már? CTG, áramlásos ultrahang okés; sehol egy fájás, jöjjenek vissza két nap múlva, mondja a doki. „Vagy várjanak csak, előtte leellenőrizném a magzatvíz tisztaságát!" Upsz, a vizsgálat közben megsérül a magzatburok, elfolyt a magzatvíz! A barátnőm teljesen kiborul, én a fojtózsinegem keresgélem a farzsebemben. Történik mindez még azon a bizonyos hétfőn, délután négykor (ekkor már négy órája ültünk a 40 fokos melegben a SOTE különböző várószobáiban, folyosóin). Irány a vajúdó szoba, szerencsére rajtunk kívül senki nincs bent. Cucc nálunk semmi, édesanyám otthon betörőket megszégyenítő módon töri fel a kisházat, hogy bejuthasson az egyébként már összekészített kismamatáskáért. A két CTG-s övvel hasán megindulnak a barátnőmnél a fájások. Ami ezután következett azt senkinek nem kívánom, csak az ellenségeimnek :) Két, három, hatpercenkénti rendszerességgel jönnek a fájások, de olyan keмény szinten, hogy a barátnőm négy helyen is megrepeszti az ágy acélcsöves fejtámláját. De tűrte, tűrte, tűrte, és sosem sírt, amiért én végtelenül büszke vagyok rá. Másfél óránként jön valaki, és megvizsgálja: változás nuku, a bébi jól érzi magát bent magzatvíz nélkül is, esze ágában sincs megindulni kifelé. Este tizenegykor a szédülés és az ájulás határán hazavitetem magam, hogy letussoljak, egyek, majd irány vissza. Az éjszakai portást kajak negyed óráig kellett csöngetni mire kijött („Jaj, ne haragudjon fiatalember, tudja a mélyálom" – nekem pedig a zsebemben marad a „ropogós", amit az öregnek akartam adni). Szerencsére nem maradtam le semmiről, csak néhány fájásról. Kettő és három között furcsa kémia reakcióba lépnek a gyomromban az elfogyasztott energiaitalok és a kávék, miközben a barátnőm a harmadik ágyat töri össze. Négykor már magzati pózban összekuporodva az ágy végében fél-fél álomba szenderülnék, a Klaunál a fájások erősebbek, mint valaha, a fizikai teljesítőképessége határán van. Ötkor a nővér közli, hogy az elmúlt tizenöt órában EGY milliméternyi tágulás sem volt, most már menjek haza, aludjak, különben beutalnak az intenzívre, meg egyébként is, egyhamar itt nem lesz szülés. Hatra valahogy hazaérek, fél hétre letussolok, beszédülök az ágyba, hét körül lázálmoktól gyötörve elalszok, álmomban egyre hangosabban dübörög a baba szíve a CTG-ből. Fél nyolckor csöng a telefon, megindult a szülés, be kellene jönni! A csipától vakon a hűtőszekrény nyitogatom alsógatya után kutatva, majd fejjel áttöröm a zuhanykabint. Az útból mindössze arra emlékszem, hogy a faterom a létező ÖSSZES autót beengedi elénk, és hogy olyan tempóban vezet, hogy a létező ÖSSZES lámpát elkapjuk, de már nincs erőm szólni. A SOTE-n gyorsan bele a zöld hacukába, irány a szülőszoba, az ajtóban egy szörnyeteg hosszú pillanatra megtorpanok, a Klau már fent van az ágyon, lába az égnek, ahogy a nagykönyvben meg van írva. Aztán egy nővér odasegít az ágy széléhez. Remegő kezekkel simogatom a barátnőm buksiját, érthetetlenül bugyborékolva szavakat suttogok a fülébe: „Szeretlek, mindent bele, nyomjad, mint süket a csengőt édes". Ő pedig nyom, de olyan irdatlan nagyokat, hogy majd szétrobban a teste. Amíg saját bőrödön nem tapasztalod, nem fogod tudni átérezni, milyen is egy szülés: iszonytatóan durva! Már félig kint van a baba feje (szép hosszú haja van), amikor a barátnőm hamiskás mosollyal megkérdezi: nem lehetne inkább császárral? Mert ez most eléggé fáj! „Claudia, nyomjon még egy párat, és már túl is vagyunk a dolgon" – mondja a doktor úr, és valóban a következő fájásnál, tizenhét óra vajúdás után egy perccel kilenc előtt, kint a baba! Fiú, 3 kiló 45, 54cm, Alexandernek fogják hívni, és kegyetlenül bömböl! Gyorsan elvágom a köldökzsinórt, ráteszik az édesanyja mellére, ettől megnyugszik. Közben egyszerre fényképezek és kamerázok, és lesem, hogy meg van-e mindene. Lefürdetik, bepólyázzák, végre én is megkapom. A fáradtság ellenére is hihetetlen boldogok vagyunk. Full egészséges a baba és a párom is jól van, hál'isten. Úgyhogy ezúttal szeretném megköszönni Lintner Balázsnak, a szülés komplikációmentes levezetését, és persze mindenkinek, aki részt vett, és segített benne. Rád pedig kicsim, nagyon büszke vagyok, hogy mennyi mindent kibírtál, milyen jól viselted, és hogy ezzel a gyönyörű babával ajándékoztál meg, csak azt áruld már el, hogy tudtad átpréselni...?!



SEBESSÉG?! KIIIRÁLY!!!

Na, akkor talán asszem' ideje rátérni a végre magára a játékra is, amit a Speed Kings névre kereszteltek alkotói. Azzal gondolom, nem mondok nagy hülyeséget, hogy a SK-val azok fognak jól szórakozni, akik szeretik a gyorsasági és egyéb motorokat, mivel a játékban a feladatunk is egy ilyen kétkerekű járgány irányítása lesz. Az introval sok munka nem lehetett, hiszen a játékból kiollózott, és egy kicsit feltupírozott jeleneteket vágtak össze. A menü egész érdekes, de csak egy újszülöttet kötne le huzamosabb ideig (vajon mér' lyukadok ki folyton ehhez a témához? :) Aki behatóban meg szeretne ismerkedni az irányítás rejtelmeivel, azoknak ajánlom a legfelső menüpontot, a License-t. Ez egy – a Gran Turismo jogosítványához – hasonló feladat teljesítős rész, ahol kiveséznek minden lehetséges irányítási trükköt, a sima kigyorsítós rajttól kezdve egészen a kamionok alatti motor átcsúsztatásig, de lesz itt egy kerekezés, motorszörf (tudjátok, amikor a kaszkadőr bácsik felállnak az ülésre és elengedik a kormány), vagy egyszerű ugratások is. Én rögtön neki is ugrottam, abban reménykedve, hogy egy jófajta karriermód nyílik majd meg előttem, de pofára is estem, nincs karriermód, ez csak egy tréning volt, amit különböző medálokra lehet teljesíteni. Ha csak egy kontroller van bedugva a Multiplayer ki sem gyullad, a Lap Time-nál a köridőket nézheted meg, a beállításoknál csak alapdolgokat találsz, ami meg használható lenne, mint mondjuk a forgalom sűrűsége, még lakat alatt van. A Speed Kings Mag egy szedett-vedett történelmi és technikai áttekintés akar lenni, bár az elején itt is minden zárolva lesz. Ami neked kell a Single Player, ezen belül találod ugyanis a játékmódokat, amikbe egyedül is belekezdhetsz. Itt van a sima egyszeri verseny, de mehetsz az idő ellen, vagy a kihívásos módban amolyan bárpajszerűen egy kiválasztott ellenféllel szemben is. A Trick Attack módban trükköznöd kell, a Meets (találkozók) pediglen egyfajta bajnokság, ahol hármas csokrokba vannak szedve a pályák, öt gépi ellenfél ellen nyomulsz, és adott pontszámot (helyezést) kell elérned a továbbjutásért. (A Grand Prix sajnos zárolva van, és nem is volt időm megnyitni.) A motorválaszték nem túl nagy, bár ez a játék előre haladtával bővíthető, aki benne van a témában az már a kinézetükről is fel fogja ismerni a gépeket, egyébként más lehetőség nincs is nagyon, mivel kamu nevekkel szerepelnek (Hasama = Yamaha). Vannak ám tulajdonságaik is, különbség viszont nincs nagy köztük. Mellékesen bukót, és bőrcuccot is lehet választani, jelentősége csak vizuális. Pályából jó ok van, majdnem húsz, kivitelezésük pedig közepes. Elég hosszúak ugyan, de szegényes a környezet és szürkék a hátterek. Attól függetlenül, hogy szinte minden helyszín városi, sok helyen hatalmas neon nyilak jelzik a helyes útirányt, amiken a civil forgalom át meg áthajt. Szóval elég behelyettesíthetőek, annak ellenére, hogy bizonyos helyeken megpróbálták pl. alagutakkal színesíteni. A polgári kocákkal sokszor meggyűlik majd a bajunk, na nem mintha olyam sűrű lenne a forgalom, inkább az elhelyezésükkel van gond, hiszen ravasz módon mindig ott tűnnek fel egy számunkra lényegtelen kereszteződésben, ahol a legnagyobb galibát tudják okozni. Különösen igaz ez a nagy hosszú kamionokra, amik pont akkor akarnak áthaladni merőlegesen a mi útirányunkra, amikor mi is megérkeznék, ezeket a monstrumokat egyébkén nem muszáj kikerülni, a motorcsúsztatással el is férünk alattuk. Hasonlóképpen járjunk el akkor is, ha egyéb természeti katasztrófa történik (pl.: villámsújtotta fenyőfa dőlne az útra), vagy olyan helyen motorozunk, ahol nem volna szabad (pl.: rakodási terület stb.). Civil járművekből túl sokféle nincs, egyet viszont megemlítenék: a kis kék európai uniós jelzéssel megfestett uniós postakocsiról van szó. Ilyen tényleg létezik? Mivel a játék alapjaiban egy árkád verseny, vannak például checkpointok is, amiket kénytelenek leszünk időben elérni, az irányítás is árkád jellegű. Könnyen bedönthetőek a motorok, nagy sebességnél is kezelhetőek, és még arra is van módunk, hogy a versenypályát szegélyező falakat kihasználva akkor is két keréken maradjunk, ha nem pont az ideális íven vettük azt a fránya kanyart. Tetszet, hogy minden helyszínen három-három plusz feladatunk is van a versenyek megnyerésén kívül, ilyen lehet például, hogy adott ideig egy kerekezzünk, vagy hogy borítsunk fel X ellenfelet. Ez utóbbit ne a sima „nekimegyek és gyakok" módszerrel próbáljuk meg elérni (mert annak csak mi látjuk kárát), hanem használjuk az erre kijelölt Kör gombot (ütés, rúgás a motorról), ami abban az esetben, ha az analóg karral adagoljuk a gázt, bizony elég nyakatekert módon elérhető. A játék árkád mivoltából az ellenfeleink is igen érdekesen viselkednek: alapban jóval gyorsabbak vagyunk náluk, ezért a hiba nélküli körrel (nem borulva), akár még a hatodik helyről is nyerhetünk, ha viszont már az első helyen száguldozunk, lehetetlenség lerázni őket. Humánus, hogy kis ikonok jelzik nekünk a mögöttünk haladók távolságát, mint az is, hogy a teljesítendő mellékfeladatok, minden játékmódban benne vannak, és megjegyződnek. Egy kis odafigyeléssel elég könnyű nyerni, és gyorsan haladhatunk a zárolt dolgok megnyitásába. Nem állítom, hogy beszerzése után örökké ezzel a játékkal fogunk játszani, de egy könnyed délutáni szórakozásra megteszi.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



MARTIN BELESZÓL!

Nem tudom, ki hogy van vele, de engem most leginkább eme furcsa cikk első fele érdekelt, de hát ezt be lehet tudni Csipi „fiam" iránt érzett elfogultságomnak. (Remélem elnézitek Csipinek, hogy megosztotta veletek ezt a csodálatos élményt...) Maga a játék kevésbé hozott lázba, bár meg kell vallani, az átlagosnál azért erősebb, jobb game. Engem kísértetiesen emlékeztet a PS1-es Moto Racerre, amivel jókat száguldoztam, szóval ha lesz nyáron egy kis időm, azt hiszem beleásom magam...

SPEED KINGS

ACCLAIM

MÁS VERZIÓ: GC, X

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (52KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ könnyű kis árkád verseny
✕ kicsit középszerű környezetben

6.5 pont

MIDTOWN MADNESS 3

AZ ŐRÜLET ELŐL X-EN SINCS TÖBBÉ MENEKVÉS!

Nos, furcsa kicsit egy olyan játékról írni, ami bár PC-n hatalmas múlttal büszkélkedhet, a konzolokon mégsem rendelkezik semmi háttérrel. Az MM-re pedig ez a meghatározás teljesen igaz. A sorozat PC-ről jött át a fekete dobozra, ezért a legtöbben valószínűleg azt sem tudják, hogy eszik-e, vagy isszák ezt a *Midtown* dolgot. Nekik elárulom: egyiket sem szokták tenni vele ;) Leginkább szórakozás céljából ültek le elé eddig az emberek, méghozzá nem kis sikerrel. Ez tipikusan az a játék volt idáig, ami egy agyondolgozott nap után úgy igazán le tudta kötni a fáradt munkásembert, de a tanárokkal teli hócipőjű diákoknak is megfelelő élvezeteket nyújtott. Itt, Budapesten kifejezetten igaz volt a „remek szórakozás" rész, hiszen mindenki tapasztalta már a remek közlekedési kultúrát, ami a városban dívik, na meg az ebből, és az utak járhatóságából adódó dugókat is. Az, aki bólogatva mormog most a bajsza alatt, és ráncba fut a homloka az emlékektől, nyugodtan dőljön hátra, és olvassa tovább a tesztet, hiszen leginkább talán Ő tudja átérezni a sorozat „értékét", ami mindenki számára nyilvánvaló, de talán nem ugyanakkora súllyal. Hiszen az MM pont erről a világról szól! A fővárosokról...a közlekedésről. Arról, hogyan hajtsunk keresztül a főutakon, mialatt folyamatosan dugókba keveredünk, valamint arról, hogyha ebből elegünk van, akkor milyen formában hágjuk át a törvényt, kezdjünk ámokfutásba, és élvezzük a szabadság ízét. A *Midtown* igazi erénye a szabadságban rejlik, és a különböző lehetőségekben, amelyek megadják az esélyét, hogy vaktában száguldhass, játszd a mintasofőrt, vagy illegális versenyeken vegyél részt, mialatt rendőrök tucatjai vannak a nyomodban. 1999-ben és 2000-ben ezt csak a számítógépek tulajdonosai érezhették át, de már a mi kezünkben is ott az esély, hogy adjunk a verdáknak és pusztítsuk a benzinkészletet :)





MIDTOWN MADNESS 2003

Jó szokás szerint ígértek többet, jobbat, mint eddig, ráadásul a Microsoft egy közkedvelt, de a sorozatban idáig részt nem vállalt csapatra bízta a fejlesztési munkálatokat. A Digital Illusions a minőséget képviseli, és ezt bebizonyították már a Rallisport esetében is (rajta is van a bemutatója a DVD-n...valamint a Blinx is helyet kapott), ami bár a géppel együtt jelent meg még másfél éve, de talán azóta sem láttunk szebbet. Nem akarok mellékes dolgokkal foglalkozni, ezért lássuk inkább azt, hogy miből áll a játék.

Már akkor, mikor a főmenübe kerülünk, szemünkbe ötlik, hogy a változatosságra nem lesz panasz. *Work Undercover, Single, Multi,* és természetesen mindenféle beállítás, profilképzés. Utóbbi nem szolgál magyarázatra, mint ahogy a beállítások sem igazán. Természetesen összeválogathatjuk a kedvenc zenéinket, amiket a tombolásaink alatt akarunk majd hallgatni. Lényegesebb a játékmódok megtekintése. Mielőtt azonban erről írogatnék, megjegyzem, hogy az MM eddig arról volt híres, hogy ugye világvárosokat modelleztek le bennük teljes részletességgel, ami azt jelentette, hogy minden ott volt a programban, ahol a valóság szerint lennie kellett. A harmadik résznél ez kicsit megváltozott. A jobb játszhatóság és a pergős, mozgalmas autókázás kedvéért ezt megreformálták annyiban, hogy bár a főbb utak, és a nevezetességek mind a helyükön vannak, azért a kevésbé fontos zsákutcák, mellékutak közül jó néhány ki lett hagyva a térképről. Ja, igen...azt még nem is említettem, az új verzióban Párizs és Washington utcáit róhatjuk. Hozzá kell tenni azonban az előbb elhangzottakhoz, hogy mivel mindkét város hatalmas, ezért tulajdonképpen a kurtításokkal is vagy háromszor akkora a teljes bejárható terület, mint a korábbi epizódokban. Ez azért nem mellékes.



Szóval, több lehetőségünk is akad. Az első, amit írtam, a történetes mód, ebben különböző munkákat vállalva kell feladatainkat megoldani mindkét városban. A második pont alatt szabadon garázdálkodhatunk, illetve versenyezhetünk a gép irányította vetélytársakkal, a harmadik módban pedig ketten szórakozhatunk osztott képernyőn – X-eket köthetünk össze, valamint felcsatlakozhatunk a XLIVE csodálatos világára, hogy a világ egyéb helyein tanyázó virtuális bajnokokkal mérjük össze erőnket. Most következzen részletesebben a játékmódok leírása...

MUNKAVÁLLALÁS ELŐTT

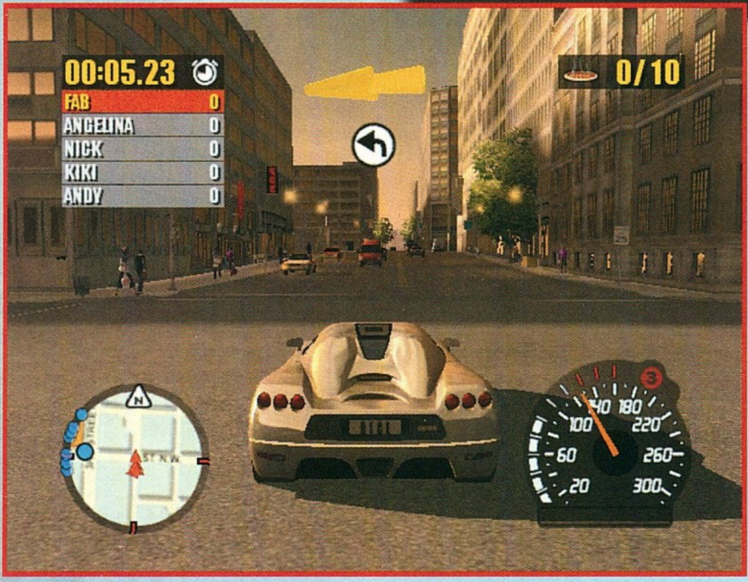
Lássuk az egyjátékos módokat. Első, és talán legfontosabb lehetőségünk a Cruise. Ebben nincs megszabva semmi, teljesen rád van bízva, hogy hogyan alakuljon a játékmenet. Mielőtt bekerülnél valamelyik városba, megszabhatod, hogy mekkora forgalomra vágysz, mennyi gyalogos legyen az utcákon, a rend éber őreinek aktivitása milyen fokozaton legyen, illetve melyik napszakban száguldozz, és milyen időjárási körülmények között. Ezek jópofa dolgok, és erősen befolyásolják a jövődet is, mivel tálalhatunk magunknak akkora forgalmat is, hogy rögtön a 7-es busz útvonalán képzeljük magunk a munkaidő lejárta után, amikor mindenki hazafelé tart. Nincs is nagyobb élmény, mint amikor lépésben haladva totyogunk, de olyan intenzitással, hogy még a járókeretes bácsika is hamarabb elér a következő sarokig, mint mi a járgánnyal. Persze fittyet hányhatunk a többi autósra, de ilyenkor készüljünk fel rá, hogy a fakabátok nagyon hamar a sarkunkban lesznek, és nem is igazán akarnak majd leszakadni rólunk addig, amíg szanaszét nem törték a járgányunkat (persze csak akkor, ha úgy lett beállítva az elején, hogy „érzékenyek" legyenek vandalizmusunkra). Az időjárás sokban nem befolyásol, talán a hó és az eső kicsit csúszóssá teszi az utakat, de ezek is inkább csak nagy sebességnél észlelhetők, valamint a parkok füvén kacsázunk tőlük jobbra-balra. Nos...miután mindent megválasztottál, jöhet a jármű. Amennyiben mindegyiket megnyitottad, összesen harminckettő áll majd rendelkezésedre, de az elején csak pár darab között válogathatsz. Mindegy. Megvan a legszimpatikusabb? Jó...már csak azt kell eldöntened, hogy automata, vagy kézi váltót akarsz, és utána már zúzhatsz is. Mint említettem, róhatod minden cél nélkül az utcákat, de ha már ebben a módban vagy, akkor térképezd kicsit fel a terepet, hogy a versenyeknél jobban tudd a lehető legjobb útvonalakat. Tulajdonképpen itt ez lenne a legfőbb feladat, hiszen a céltalan kocsikázás hamar megunható.

A *Blitz* már kicsit érdekesebb, hiszen ebben egy adott helyre kell eljutnod adott idő alatt. Ebben a módban már kiderül, hogy vajon mennyire ismered a főutakat, vagy az alternatív megközelítési lehetőségeket. A *Checkpoint* címszó alatt már vetélytársaid is lesznek, akiket a gép irányít. Őket megelőzve kell áthajtanod a zöld „kapukon", amik a továbbjutáshoz szükségesek. Ez a rész olyan, mintha a Midnight Club, a GTA versenyei, vagy az NFS/TD páros elé csücsülnél le. A különbség annyi, hogy tényleg minden ott van, ahol lennie kell.





A „történetes" játék már kicsit bonyolultabb. Itt ugye különböző munkákat vállalsz. Lehetsz taxis, mentős, rendőr, limuzinos sofőr, vagy más egyszerű dolgozó. Mindegyiken belül négy feladat van. Az első hármat muszáj végigvinni ahhoz, hogy a következő melóhelyen kezdeni tudj, az utolsó viszont csak akkor fontos, ha szeretnéd megnyitni a lezárt járgányokat. Érdemes egyébként erre utazni, mert jópofa verdák szerepelnek a listán, valamint ha minden játékmód ki lett vesézve (a *Single* opción belül is), akkor egy abszolút király autóval gazdagodsz, ami nem más, mint a *Koenigsegg* (csak nekem húzódik mosolyra a szám a név hallatán, vagy másoknak is?). Küldetéseink a következők lehetnek: verseny (áthaladási pontokkal, vagy csak szimpla célba éréssel), személy, tárgy szállítása adott helyre. Leginkább ezek, természetesen kismillió formában. Előfordul, hogy csak kaját kell vinnetek valahova időre, de van olyan is, hogy ezek mellé még a konkurencia is bedurvul, és folyamatosan amortizál minket. Ez persze úgy értendő, hogy kapunk egy kis életerőcsíkot, és ha az lement, annyi a feladatnak. Aztán van, hogy valami sznob idiótát, meg a kutyáját furikáztathatjuk szépségversenyekre (nem a sznob, hanem a kutya vesz részt rajtuk), sorban...egyikről a másikra. Változatosságban nincs hiány, de sajnos ezek tulajdonképpen egyről szólnak. A cél eléréséről. Hát igen. Jó...sőt nagyon jó az ötlet, de az idők végeztéig nem húzhatjuk ki vele. A többjátékos módok (nem az osztott képernyős) ugyan megnövelik a **szavatosságot** (Interneten ígértek



olyan lehetőséget, amiben két csapat – rendőrök és rablók – áll harcban egymással, és így lehet kergetőzni), de egy így sem lehet erősebb az eredmény, mint egy közepesen erős JÓ. Sajnos túlzottan a cél nélküli versenyekre lett fektetve a hangsúly, és ez nem tett jót a játékélménynek.

A VOLÁN MÖGÖTT

Most pedig költözzünk be a kormány mögé és lássuk a tényeket, amik bár ígéretesek, de bőven nem olyan szép eredményeket mutatnak, mint amilyenek lehettek volna. Következzen először a **grafika**. Első ránézésre nem dobjuk hanyatt tőle magunkat. Azután megyünk erre-arra, és végül rádöbbenünk, hogy nagyon szép a vizuális megjelenítés. A teljes város él, mozog, a helyszínek kidolgozottak, és *akadozásnak még nyomát sem látjuk*! Esküszöm, hogy ez a grafikus motor csodákat művelne egy GTA színtű játékkal. Az autók elég jól néznek ki, az emberek változatosak...kiszúrhatunk köztük normál sétálókat éppúgy, mint munka elől lébecoló punkot, vagy X-et cipelő vásárlót. Amikor pedig feléjük hajtunk, ijedten ugrálnak el, menedéket keresnek, hangosan kiáltoznak, néha eldobják azt, ami a kezükben van. Elütni persze nem lehet egyiket sem, de így nem kellett korhatárhoz kötni a programot. A napszakok jól festenek, és úgy nagyjából minden rendben is volna...ha. Ez a szokásos „ha", ami miatt a Tisztelt Olvasó gyanakodva húzza össze a szemöldökét, mialatt ehhez a részhez ér. Szóval. A problémák. Időnként kis ködösítést fedezhetünk fel a távolban...ez még nem is annyira vészes, de az, amit osztott képernyőn tapasztalunk (ezért is száműztem a használható lehetőségek közül), az borzalom! Köd, totálisan lebutított grafika. De miért? Bírt volna ennél többet is a gép. Ez talán a legsúlyosabb negatívum a képi megjelenítés terén. A többi apróság. Arról van még szó, hogy a reflektort kicsit gyengének találtam, a vezetőket nem nagyon látni, csak az árnyékukat, a töréseknek meg nincs sok értelmük, mivel csak úgy „tessék-lássék" vannak. Kis karcolódások, amik a versenyek után ráadásul maguktól eltűnnek. Kár. Emiatt az *erős* JÓ értékelés. Hiányoltam még egy korrekt belső nézetet, de ez már saját szívfájdalom, nem lényeges (megjegyzem: lehet nézelődni mindenfelé a jobb analóg karral, de mondjuk elég érdekes úgy vezetni, hogy közben felfelé nézünk;) Hiszen azért ne feledjük...hatalmas városokban furikázhatunk forgalomban, akadozásoktól mentesen. A **játszhatóság** rendben van (az irányításra direkt nem tértem ki, mivel teljesen a szokványos módon zajlik), talán annyit megemlítenék, hogy az autósok néha teljesen idiótán viselkednek, mondhatni: sík hülyék a legtöbb esetben. Jönnek szemben, és még véletlenül sem rántják félre a kormányt, nem is dudálnak, vagy villognak, kiáltoznak...egyszerűen belénk jönnek. Ez főleg a versenyek alatt gáz. Emiatt a szintén JÓ értékelés. Ez nagy hiba, ami egy egészet levon. A zenéket ugye magunk válogathatjuk össze, tehát ezzel nincs is gond, viszont a hangok terén negatívumként említendő a konkurencia kóstolgatása, ami egy idő után felettébb idegesítő, főleg a francia kiscsajnál, akitől a falra tudtam volna mászni. Az autók változatosan duruzsolnak (az irányításuk is másmás technikát igényel), avagy megint egy komolyabb probléma viszi le az értékeket. Ami maradt még, az a **hangulat**. Nem is tudom...igazából nagyon szórakoztató a program, de valahogy hiányzik belőle az a tűz, ami mondjuk a Burnoutban benne volt. Nem érzem, hogy az adrenalin emelkedik bennem, és nem vesztem el a fejem a lelkemben eluralkodó érzéstől, ahogy tövig nyomom a gázt. A játék hangulata csak JÓ... Egyik oldalon ott van az, hogy két hatalmas (valódi) városban sétakocsikázhatunk, versenyezhetünk, randalírozhatunk. Az, hogy aprólékosan ki lettek dolgozva a helyek, az üzletek (még a kirakatokat is ki lehet törni, belül pedig 3D-s szoba található, még ha csak falra festett tárgyakkal is). Az, hogy az emberek reagálnak mindenre. Az, hogy szinte BÁRMIT rongálhatunk, legyen az újságos stand, vagy csak egy padsor. Az, hogy ha levertük a közlekedési lámpákat, vagy a villanypóznákat, akkor azok, pár kör megtétele után is a földön hevernek majd. Az, hogy SZABADOK vagyunk... Míg a másik oldalon a következők szerepelnek. Pár grafikai bukta, egy ezek miatt használhatatlan kétjátékos mód. Idióta mesterséges intelligencia. Röhej tárgyát képző párbeszédek. Ami pedig a legfontosabb: nem forrósodik a levegő, amikor behelyezem a lemezt a gépembe. Hát ennyi. Újabb példa arra, hogy hogyan lehet a kiváló alkotásból csak jót kreálni. Ez a játék olyan, amit szerintem jórészt minden X tulajdonosnak birtokolnia kellene, hogy néha „kirúgjon a hámból" valami jófajta kis városi furikázással, és lássa a folyamatos mozgás legjobb példáját, de egyben biztos vagyok benne, hogy ha nem lesz meg neki, azzal



sem veszít sokat. Se vele, sem nélküle. Kellemes nyarat kívánok mindenkinek, érezzétek jól magatokat országon belül, és országon kívül egyaránt. Raweny kisasszonynak pedig ezer csók, már ha olvassa ezeket a sorokat... Üdvözlettel mindenkinek:

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Kicsit, icipicit túl sok nekem mostanában a „városi száguldozós, ámokfutós" játék. Nem értem, miért kell mindig minden kiadónak egyszerre kizárólag ugyanolyan játékokat megjelentetni. Vagy csak FPS van a piacon, vagy csak autós, vagy platform. Szerencsére a MM3 igazán kellemes, fogyasztható színvonalat képvisel a dömpingben! Nagyon tetszett, hogy hatalmas a bejárható terep, és az is, hogy tulajdonképpen szabadon garázdálkodhatunk. Milyen jó lenne egyszer egy game, ahol elautózhatnánk mondjuk Berlintől Barcelonáig...

MIDTOWN MADNESS 3

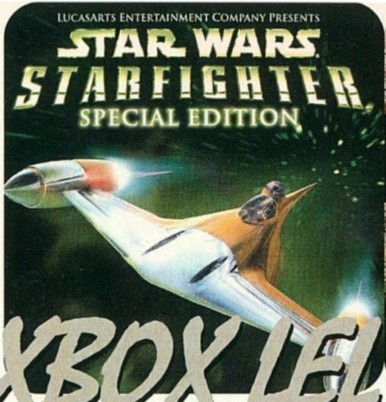
MICROSOFT / DIGITAL ILLUSION
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

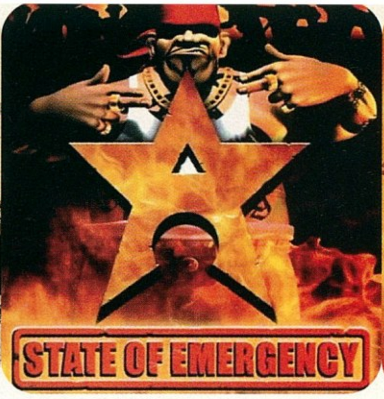
1–2 Játékos
1 mentés 15 blokk
link támogatás, live támogatás

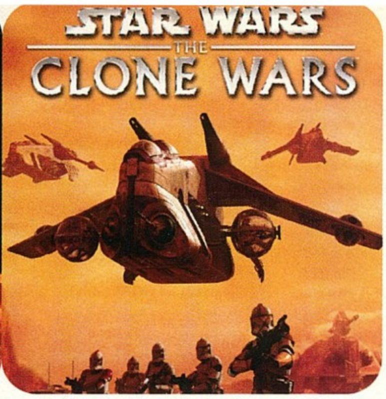
✔ két teljes város, kellemes kinézettel, rengeteg szabadsággal
✕ mindez nyakon öntve hiányosságokkal

8 pont









XBOX LELTÁR

STAR WARS: STARFIGHTER SPECIAL EDITION

Az SW univerzum sokakat rabul ejtett már az első film megjelenése óta, és ezt természetesen ki is használják az alkotók. Mindig is jelentek meg olyan játékok, amik ebben a világban játszódtak, persze változó sikerrel. Időnként annyira erőltetik a Csillagok Háborúja sorozathoz kapcsolódó stuffokat, hogy az már fárasztó. Példának okáért, mi a fenének kell egy 2001-es programot az X-esek nyakába varrni? Vagy legalább valóban újították volna fel valami komolyabb szintre, ha már egyszer oda van biggyesztve az a nyomorult SE jelzés. Nem igazán értem, hogy mire akartak vele célozni!? Netán remastered hang, vagy alternatív befejezés? Ez nem DVD emberek... Bár Adam1 meg volt vele elégedve a 39-es számunkban, amikor a PS2 verziót tesztelte, én nem hiszem, hogy ez lett volna a maximum, amit ki lehetett volna hozni...akár már a Sony gépéből is. Főleg egy Yager után nem, ami abszolút az ég szerepét játssza az „ég és föld a különbség" meghatározásban. Mert mit is tapasztalhatunk? Erősen közepes grafikát, ami bőven nem



használja ki a doboz tudását, közepes játszhatóságot, szavatosságot és hangulatot. Még a bevezető tréning az egyik legjobb pálya, ha a teljes egészet nézzük, mivel később sokszor totális unalomba fullad egy-egy küldetés. Engem valahogy nem tudott lekötni, amikor a csillagokon kívül szinte semmit nem látunk, közben meg folyamatosan jönnek az ellenséges gépek. Az SW nem csak erről szól...szerintem. Nem érzem azt a hangulatot, amit mondjuk a GC-s RS esetében. Azt már szívesebben láttam volna az X szimbólummal ellátott kis fekete gépemen. Összességében tehát teljesen elmarad a jelenlegi elvárásoktól, de természetesen egy fanatikus rajongó ettől még elszórakozhat vele. Az egyszerű többjátékos módok (osztott képernyőn repkedni...brrr) nem dobják fel a szavatosságot, így az egész megmarad az átlagos közepes szintjén.



MÁS VERZIÓ: PS2

5 pont

RED FACTION 2

A Red Faction első része még a kettes Sony gépre lett kiadva, és már akkor sem titkoltam, hogy szerintem a legjobb konzolos FPS játékok közt volt a helye. Úgy tartom, hogy az mutatja egy program minőségét igazán, ha az idő múlásával is megtartja pozitívumait, és évekkel később is szívesen elővesz az ember. Hát az RF ilyen. Még ma is élvezem a hangulatát, a történetét, és úgy az egész megvalósítást... Ezért csodálkoztam is kicsit, amikor az 55-ös számban Freak lehúzta a folytatást. Nem gondoltam semmi rosszra azonban, sőt...még örültem is, amikor megjelent az átirat az X-re is. Megvettem, leültem, egy délután végigjátszottam. Aztán ültem tovább, és nem értettem, hogy mi történt. Én vagyok már ennyire házsártos? Nekem olyan nagyok az elvárásaim? Vagy valóban ilyen gyenge eresztés lett a második epizód? Végül az utóbbi mellett döntöttem, főleg azután, hogy belenéztem nosztalgiázás gyanánt az első részbe, ami SOKKAL jobb még most is. Ezt nevezem! Ennyire béna folytatást ritkán látni. A grafika mentes mindenféle karakterességtől, egy az egy-



ben olyan, mint amikor a mostani, „steril" FPS alkotásokat tekintem meg...gondolok itt olyanokra, mint a Bond széria, vagy a TimeSplitters. Nem rossz, csak valahogy olyan üres, mint ahogy a játékmenet is. A régebben elég kellemes meglepetésként bemutatkozó lopakodós részek teljesen elmaradtak, a járműhasználat leredukálódott annyira, hogy egy kijelölt útvonalon elvezetgessünk valamit, és közben agyatlanul tüzeljünk mindenre. Linkelési lehetőség, Live támogatás sehol, a sztori pedig rövid, és bár próbálták megcsavarni itt-ott, az eredmény mégis egy megszokott, nagy meglepetésektől mentes történet lett. Hát ez van. Jobban jártunk volna, ha nem erőltetik az RF sorozattá válását, vagy azzal is elégedettebbek lettünk volna, ha inkább az intelligensebbnek, változatosabbnak mutatkozó első részt írják át némi felújítás mellett.



MÁS VERZIÓ: GC, PS2

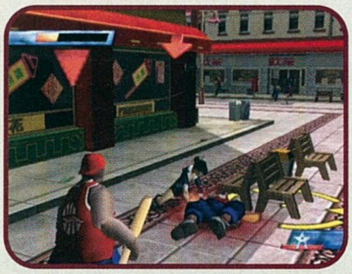
6 pont

STATE OF EMERGENCY

A Rockstar kiadó talán arról híresült el leginkább, hogy nem mindennapi ötletekkel gazdagítja a játékpiacot, és szinte azon nyomban kultikussá válnak a programjaik, ahogy megjelentek. Gondolok itt a GTA sorozatra, a Max Payne nevű műalkotásra, vagy akár az Oni-ra is, ami műfaján belül szintén igen kellemes meglepetésnek bizonyult. Persze ők is félrenyúlnak néha, és „támogatnak" olyan fejlesztéseket is, amik jó ötletnek tűnnek, de aztán mégsem hozzák a várt minőséget. Ilyen volt a Smuggler's Run is, vagy a teszt alanyát képző SoE, aminek PS2 verziójáról még a 48-as számunkban írtunk két oldalt. Miről is van szó? Utópikus világ, lázongások, forradalom. Mi is a felkelések részesei leszünk és különböző feladatok elvégzésével kell segítenünk a multik, a fegyveres erők, vagy magának az elnyomó hatalomnak a tönkretételét. Ez annyit tesz, hogy viszonylag kis helyszíneken (áruház, parkoló, utca, stb.) kell szaladgálnunk, miután pedig beszéltünk az összekötővel, el kell vinnünk valamit valahova,



vagy meg kell vernünk/ölnünk/védenünk valakit, illetve meg kell szereznünk/rongálnunk valamit. Sok változatosság nincs benne, mint ahogy értelmet sem igazán lehet találni. A grafika közepes, a kamerakezelés néha nagyon pocsék tud lenni, de egy fáradt hétköznap után néha jól jöhet egy kis kirakatpusztítás, tömegmészárlás a sok rohangáló birka között. Én nem látom értelmét a konverziónak, de ha már muszáj volt megjelentetni, hát legyen. Persze ez nem azt jelenti, hogy jó értékelést kap, csak annyi, hogy nem hordom le teljesen, mivel totálisan semleges számomra. Ez a tipikusan „van, de minek" játék. Mennyivel jobban örültünk volna egy GTA háromnak, vagy egy Vice City-nek. Azokra meg már 2004-ig várnunk kell mindenképpen... Hát...ez van.



MÁS VERZIÓ: PS2

6 pont

STAR WARS: THE CLONE WARS

Ez is átírat, persze PS2-ről. Veres Miki értekezett róla az 57-es számban. Lényegesen jobb, mint a kicsit arrébb található Starfighter. Nem csak grafikájában, ami bár nem kiemelkedő, de azért kellemes a mostani videojátékokhoz szokott szemek számára, de játékmenetében is képes meglepetéseket okozni. Tudható ez be annak, hogy nem csak a szimpla „repkedünk, lövünk" stílus hagyta kézjegyét az alkotók fantáziájában. Találhatunk ilyen jellegű missziókat is, de előfordul időnként, hogy valamelyik Jedi irányításával, gyalogosan kell egy kicsit rendet tennünk. Sőt...még hátasokat is megülhetünk a későbbiek folyamán. A feladatok általánosságban a megszokott formát követik, avagy rombolhatunk, védhetünk, de valahogy mégis van hangulata az egésznek. A grafika, mint említettem, nem kiváló, de élvezhető...a játszhatóság általában rendben van, csak nagyritkán találkozhatunk zavaró tényezőkkel. A szavatosság közepes annak ellenére is, hogy az X verzió

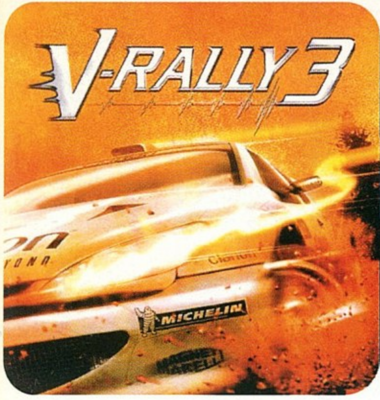


kapott egy kis Internet támogatást is, mivel maga a játék mégsem annyira lenyűgöző, hogy naponta felmenjünk vele a világhálóra, és ott ökörködjünk másokkal. A zenékre, hangokra természetesen nem lehet panasz, mivel ezek a filmekből vannak átvéve, és tisztességes SW rajongóként ez már eleve egy hatalmas pozitívum számomra.:) Összességében egy nagyon kellemes kis akciójátékról van itt szó, ami tartalmazza az SW hangulatát, és bár nem egy kiemelkedő darab, mégis elszórakoztatja a játékosokat. Persze az sem elhanyagolható tény, hogy történetileg nem csak a második epizódot dolgozza fel, hanem már a harmadik előzményeit is elénk tárja. Emiatt talán kötelező is mindazoknak, akik élnek-halnak ezért a lenyűgöző világért...



MÁS VERZIÓ: GC, PS2

7 pont



V-RALLY 3

Annakidején, amikor kijött a második rész, igen nagy V-Rally mániákusnak számítottam, mind a DC, mind a PS verzió esetében. Valamiért nagyon megfogott a játék hangulata, és egy darabig ahhoz, meg a Colin kettőhöz mértem minden stílusbeli programot. Ezért aztán vártam is nagyon a harmadik részt (PS2 teszt az 52. számban), ami sajnos kicsit csalódás lett számomra (még a Colin is). A reményt azonban nem vesztettem el, még bíztam az X verzió javulásában. Nos...ez az, ami lényegében nem történt meg. Grafikailag szégyen, amit az Eden fejlesztői alkottak. A legtöbb esetben elmondhatjuk, hogy igazán trehány munkát végeztek, de ez leginkább akkor idegesítő, amikor elénk tárul azon ritka pályák egyike, amik kifejezetten jól néznek ki. Ezek száma azonban tényleg csekély. Többnyire DC szintű, vagy az alatti minőséget tapasztalhatunk, ami egy X stuffnál azért elég nagy hiba. A játszhatóság, és a fizika teljesen határeset a realisztikus szimulátor, és az árkád verseny kö-

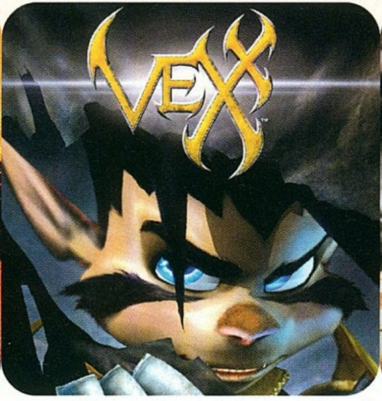


zött. A fizika néhol igen gyengécske, de például az autók beállításai kifejezetten profik, mind megjelenítésben, mind a lehetőségek számában. Ami igazán viszi a pálmát a pozitívumok között, az a történetes mód megalkotása. Számítógépünkre email hegyek érkeznek, amik alapján csapatot választhatunk, és azt győzelemre vihetjük a szezonok alatt. Ez a rész nagyon tetszett, a többi már felejthetőbb. Hogy mi az összegzés? Kellemes versenyek, szokható (nagyon érzékeny) irányítás, jó történetes mód, élethű törések. Önmagában nagyon jó lenne ez, csak a riválisok mellett (Colin, RC) nincs igazán komoly esélye. A legfőképpen pedig az zavar, hogy miért nem lehet időnként látni, hogy merre is haladunk? Pár pályán tökéletesen tönkreteszi az élményt... Ilyet...



MÁS VERZIÓ: GBA, GC, PS2

7 pont



VEXX

Az 59-es Konzolban már letesztelt (PS2) Vexx egy igazán ígéretes platformjátéknak tűnt annakidején, amikor beharangozták a megjelenését. Később persze megjött a program, és szokás szerint kicsit csalódnunk kellett. Nem nagyot, de azért nem hozta a várt teljesítményt. Amit kaptunk az egy fiú kalandos története, egy teljesen idegen világban. Klasszikus platform elemekkel, de azok hagyományait kicsit bonyolított játékmenettel. Valahogy kevésnek érzem a mai ugrálós, gyűjtögetős játékokat...legalábbis a hagyományos értelmezésben. Mindegyik agyon van bonyolítva. Nem...nem én vagyok túlontúl egyszerű lélek...elvagyok én egy point&click programmal is, csak annyi a bajom, hogy nincsenek olyan stuffok, mint régen a Mario... Megyünk, ugrálunk. Már mindennek magasztosabb értelmet, célt akarnak varázsolni, mint amit igazán érdemelne. Itt van ez a Vexx. Nagyon szép, igényes bevezető, menü fogad. A videóban jó kis akciókat láthatunk, a zene megint csak megérdemli az igényes jelzőt. Elindulunk. Az unalmas

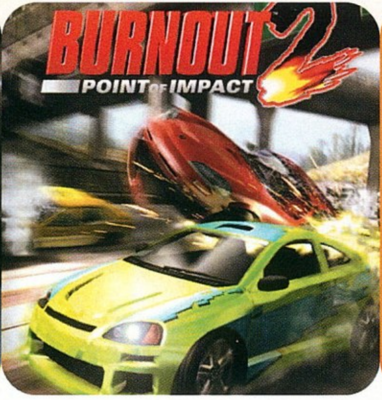


tréning után vár az első lélegzetelállító világ. Rengeteg lehetőség...talán túl sok is. Falakon mászhatunk, ide teleportálhatunk, oda ugrálhatunk fel, mindenhol titkos helyek, sőt...még a napszakok múlását is befolyásolhatjuk egy rejtett terület megtalálásáért. És mindez az első pályán. Később még át is alakulhatunk, a feladataink pedig ennél is bonyolultabbak lesznek. Ez nem lenne akkora baj, de egy platformjáték miért nem lehet az, ami...eredetileg? Ez nem a Legacy Of Kain...meg nem a Tomb Raider. Nem kell félreérteni...ez egy jó játék, csak éppen lehetett volna még ennél is jobb, ha kicsit egyszerűsítik a lehetőségeket. Kellemes külcsín, nagyszerű ötletek, csodálatos hangulatú világok, zenék, jópofa ellenfelek. Szerintem 7 pontot érdemel.



MÁS VERZIÓ: GBA, GC, PS2

7 pont



BURNOUT 2

Az első rész nagyon nagy sikernek számított a maga idejében. Érthető tehát, ha mindenki nagyon várta a folytatást. Az meg is érkezett, és a tapasztalatok azt mutatták, megérte várni rá. Javított grafika, több lehetőség, több autó, mindezek mellé pedig a régi hangulat. Hát igen...az aztán volt rendesen. Városi forgalomban versenyezni, üvöltve hajtani a szembejövő sávba, ahol a szegény vezetők riadtan húznak félre, mialatt őrülten nyomják a dudát. Ha pedig ez nem elég, akkor még idővel turbót is használhatsz, amit úgy tölthetsz, hogy különböző mutatványokat hajtasz végre (közel hajtasz el mások mellett, szembe haladsz az autósokkal). No...ilyenkor szabadul el a pokol, és a Tisztelt játékos szíve a torkában dobog. Az 55-ös számban volt egy kis féloldalas szösszenet a Sony verzióról. Abban már megtalálhattuk a többjátékos módot, valamint az olyan érdekességeket is, mint a



Crash játék, amiben minél nagyobb közlekedési balesetet kell létrehoznunk. Ami viszont új: zenék betöltése a merevlemezről (éljen, éljen), Live támogatottság (sajna ugye ezt egyelőre még nem igazán tudjuk kihasználni), valamint...szerintem egy kicsit a grafikán is javítottak, bár ezt nehéz biztosan megállapítani, mivel már az eredeti verzió is nagyszerűen nézett ki. Ez az a játék, amit minden autóőrültnek ki kell próbálni egyszer. Nincs is semmi, ami jobban emelné az adrenalint bennünk, mint az, amikor verseny közben áthúzunk a másik oldalra, lavírozunk a szembejövők között, ráadásul a kereszteződésekben még az előttünk áthaladókra is ügyelnünk kell. Nagyon jó!



MÁS VERZIÓ: GC, PS2

9 pont



MOTO GP 2

Igeeeen... Ez az a játék, amiért nagyon odavoltam már a kezdetek kezdetén is. A legjobb motoros programnak tartottam az első részt, ami az X-en kívül csak PC-re jelent meg (valamivel később). Már annyira szép volt, hogy az lett a legfőbb baja: jobb, mint a valóság. A fizikával sem volt semmi baj, jól kezelhetők voltak a motorok, ami pedig nagyon tetszett, az a két fék külön kezelése, valamint az egy keréken motorozás volt. A visszajátszások szintén a nagy pozitívumok közé tartoztak, mivel MINDENT meglehetett velük tenni, amit akartál. Lassítás, merevítés, rengeteg más nézetre való váltás. A lassítások alatt pedig még a kerekeken látható csíkokat is ki lehetett venni, éppen úgy, ahogy az aszfalt repedéseit is. A karrier lehetősége jól ki volt dolgozva, pontozásos módszerrel fejleszthetted az embered, a versenyek pedig iszonyatosan hangulatosak lettek. A folytatást azonban nem második részként, hanem Moto GP másfélként kellett volna kiadni. A korábbi pozitívumok megmaradtak, igazi különbség csak annyi van, hogy bekerült a Live támogatottság is (minden versenyző



valódi ember, és ha jól tudom, még a mikrofont is támogatja), és kaptunk új ruhákat, motorokat, videókat. Ennél hirtelenjében talán nem is lehetett volna sokkal több a dolog, mert mint mondottam, már az eredeti verzió is SZINTE tökéletes volt. A pár újfajta visszajátszási nézet, speciális effekt még dob is egy kicsit rajta, de tulajdonképpen ennyi. Mondhatjuk, hogy leginkább csak a Net támogatása miatt jött ki az új rész, de ez persze nem negatívum, hiszen alig várom már, hogy összemérhessem az erőmet a többi versenyzővel. Már csak arra leszek kíváncsi, hogy vajon, ha a saját zenéimet hallgatom játék alatt a merevlemezről, akkor azt a többiek is hallani fogják? Mert akkor nem fognak túlzottan szeretni...;)

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



MÁS VERZIÓ: PS2

9 pont



BRUTE FORCE

ERŐS KEZDÉS, ERŐS VISSZAESÉS

Ha van rá mód, „szűzen" szeretek leülni egy játék elé és elkezdeni a tesztelést. Remélem, nem ábrándítok ki senkit, de soha nem olvasom el a kiadók mézesmázos, az utóbbi időben sajnos vérlázítóan ferdítő, a valósághoz (talán, jó esetben, néha) csak a pályák és küldetések számát illetően hű PR közleményeit. Screenshotokat sem nézegetek, sőt, nem bújom a sokak által szentírásként kezelt „nyugati" netes gamer oldalak és magazinok értekezéseit sem, mert továbbra is elég erőt érzek magamban ahhoz, hogy biztosan meg tudjam találni a tesztelésre szánt program erősségeit és negatívumait. Amíg az olvasói visszajelzések abszolút döntő többségben engem igazolnak, nincs szükségem utólag azon tipródni, hogy miért adtam erre vagy arra a stuffra pl. 8 pontot, ha az XY webmagazin csak 6-ra értékelte. Az legyen az ő gondjuk...

Van azonban egy olyan „szokás", ami kifejezetten ösztönzőleg hat rám – amikor a gémerek *már azelőtt* trónra emelnek egy játékot (vagy, ami a másik véglet, amikor *eltemetik*), hogy az egyáltalán a boltokba került volna. Sokszor, túl sokszor kellett csalódnom nagy, előre agyonfuttatott címekben ahhoz, hogy szkeptikus legyek és elég sok alkalommal akadt már a kezeim közé igazi kincs is, amit csak egy kicsit *kapargatni* kellett, hogy kibukkanjon az igazi érték, és rájöjjek, nem kavicsot, hanem drágakövet tartok a markomban – ezért, igen ezért döntöttem úgy, hogy bevállalom ebben a hónapban az **Xbox**-os **Brute Force** kivesézését.

Konkrétan Böjtös Gabi szájából hangzott el az a bizonyos inspiráló mondat, ami miatt döntöttem; azt mondta ugyanis, hogy a Brute Force tesztjét szerinte legalább 4 oldalra kéne rakni, mert ezt a játékot az Xbox-os gémerek nagyon várják. „Na, hát ha ennyire várják, akkor szedjük ízekre nekik!" – gondoltam, mert nem venném a szívemre, ha valaki csak azért vásárolná meg súlyos ezrekért, mert *valahol* azt hallotta vagy olvasta, hogy ez egy bomba játék, aztán a végén esetleg csalódnia kelljen. (Meg aztán, kíváncsivá is tett a Gábor.) A *remény diadala a tapasztalás felett* csalóka, hamis képet festhet az óvatlan játékos szemei elé...

Most, sajnos, nem volt rá mód, hogy teljesen szűzen álljak oda az „oltárhoz". Két befolyásoló esemény is történt velem: az első 5 darab kép volt, amit még a tavalyi, újságíróknak szánt E3-as Xbox DVD-n találtam a játékról. Feltűnt, hogy a shotok a szakmabeliek által jól ismert, és a legtöbb esetben semmi jót sem sejtető *„nesze semmi, fogd meg jól"* stílusúak voltak; azaz látsz rajtuk pár szép nagy szereplőt (kocsit, repülőt – tetszés szerint behelyettesíthető), pár fegyvert, néhány növényt, valami teljesen lehetetlen, „alsó fűcsomó", vagy a „bele a szájába" nézetből, és már tudod is: ezek lehet, hogy a program motorjának működése közben készültek (persze néha még erre sem veszik a fáradtságot – egyszerűen mellékelnek 3 képet a CG introból), de tuti biztos, hogy a végleges verzióban *ilyen kameraállásból te soha a büdös életben nem fogsz játszani*, ráadásul a kezelőfelület (élet, energia, sebességmérő – bármi) is hiányzik, ergo ez egy mókusvakításra szánt „csinált" (bocs a hülye szóért) kép, nem a valós in-game (játék közbeni) látvány.

A másik negatív irányba terelő dolog meg az volt, amikor a Microsoft Xbox-os PR oldalán kalandozva pár hónappal ezelőtt ismét összefutottam a Brute Force-szal; a szereplők nagyfelbontású rajzait poszter reményében tanulmányozva sajnos hamar rá kellett jönnöm – ismételten, sokadszorra –, hogy az ízlésemnek (és ezzel tudom, hogy nem vagyok egyedül!) igazán megfelelő „játékos" karaktereket szinte kizárólag csak a sokak által idiótának, perverznek, elvontnak és emészthetetlen szemetet gyártónak ledegradált japán művészek képesek alkotni. Egyszerűen nem fér a fejembe, nem értem, miért gondolja a tököm tudja milyen játékfejlesztő brigád dizájnere, hogy neki sikerül majd teljesen életszerű, rettenetesen fotorealisztikus és emberi szereplőket terveznie? Jó példa erre a Final Fantasy mozifilm, amit ráadásul döntően japánok készítettek: iszonyatosan hosszú, embert és technikát próbáló, sziszifuszi és ráadásul méregdrága eljárással már-már teljesen valósághű animációt és látványt alkottak, amivel nem is volt baj, csak sajnos a munka végére elfelejtették, hogy nem ártana a történetre is odafigyelni egy kicsit, minek eredményeképpen a film erősen középszerű lett, iszonyatosat bukott, majdnem tönkre is mentek, csak a Square-Enix fúzió húzta ki őket a kakiból. Sokkal jobban jártak volna, ha maradnak a „ klasszikus rajzolt" anime műfajánál, akár még azt is keverhették volna a CG animációval – mint mondjuk a csodálatos Blue Submarine No. 6 filmekben –, és így legalább minket, manga-anime kedvelőket megörvendeztettek volna egy jó kis mozival. Fel nem foghatom, minek hajszolják egyesek mániákusan a „lehetőleg maximálisan valósághű" látványt a játékokban, mikor ott van egy 5 vonallal rajzolt, töpörödött, zöld sapkás, manóruhás kiskölyök, aki egy varázspálcával hadonászik, és ott van egy teljesen anti-gyúrós, már-már vézna, fehér hosszú hajú, 78 kilós, lányos képű, laza fickó is (természetesen mindketten egy-egy japán ember fejéből pattantak ki), akiknek a bőrébe *bizonyíthatóan* százszorta inkább bele tudnak (és *szeretnek*!) bújni a játékosok, mint ezeknek az európai-amerikai művészek által kitalált szánalmas szörnyszülöttek a szerepébe. Mert karaktereket rajzolni „élő modell" alapján mindenki tud, akinek csak egy kis tehetsége van a rajzhoz. De karaktereket, általuk személyiséget *teremteni*, beléjük *életet lehelni*, csak a kiválasztottak!

Bocs, hogy így belemegyek ebbe a „jó karakter/rossz karakter" témába, de hát mennyire ott vannak a szeren a japán grafikusok? A Ghost in the Shell és a Neon Genesis Evangelion látványvilágának csak egy-egy apró kiragadott morzsájára fel lehet építeni egy egész amerikai zenei videóklipet! Híres fiataloknak szánt divatmárkák koppintják bizonyos manga karakterek öltözködési stílusát, ami aztán egy csapásra *trendivé* válik és egy egész idény kollekcióját elviszi a hátán! De mit mutattunk fel mi, „nem japánok"? Egy Gigert és egy Möebius-t, kis túlzással. Nem sok... A gémer, amikor játszik, nem a valóságot keresi, hanem azt a sokszor kegyetlen, de mégis mesevilágot, ami csak az álmaiban és vágyaiban létezik. És az a jó játék, ami elrepít abba a bizonyos világba...

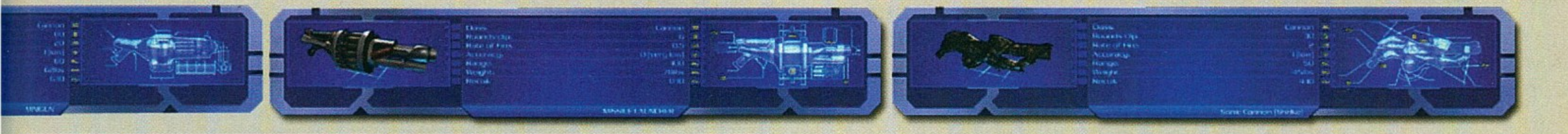
Ezek után gondolom egyértelmű, mit láttam a Brute Force karaktereinél? Felfújt gnóm gumibabákat, olyanokat, akiket legszívesebben a Balatonba vinnék gumimatrac gyanánt, de még véletlenül sem akarok azonosulni velük. Egy egybetestű, gyúrós gyógyszerektől felfújt kidobót; egy vitaminhiányos csimpánz módjára összegörnyedő gyíkembert (lehet, hogy Jurassic Park szindrómában szenved a kicsike?); egy törpe súlyemelő csajt, aki testének szembetűnő fogyatékosságát kidobott szilikon-melleinek méretével akarja balanszírozni; és egy másik nőt, aki annyiban mindenképpen különbözik a másiktól, hogy más színű a haja. Bravúros szereposztás! :(Na, valahogy így festett a Brute Force élményanyagom. Talán még annyival toldanám meg, hogy azt is olvastam valahol, ez a játék egy külső nézetes (3rd person) „Halo gyilkos" lesz, amelyben egy komplett csapatot is kommandírozhatunk! Na, ezek után aztán tényleg látni akartam a medvét!

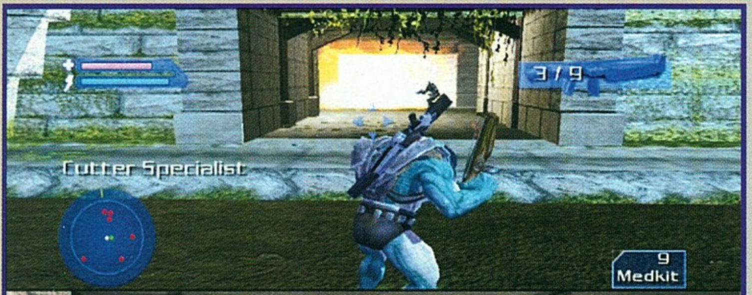


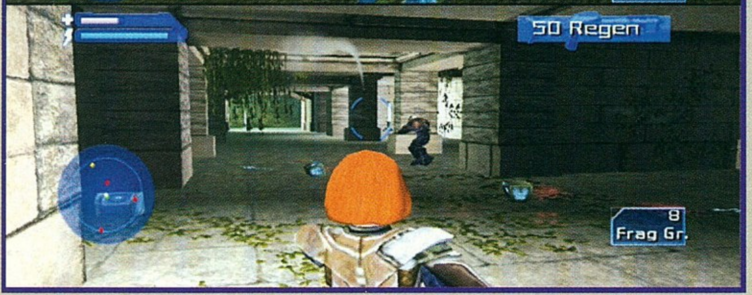












AZ ELSŐ 2 PERC

A *jó* tesztelési *szertartás* mindig ugyanúgy kezdődik. Sötét, nagyképernyő, 5.1-es hang. üdítő, nyugalom, lehetőleg egyedül. Az első 2 perc – ami a legfontosabb, a *döntő* – a következőkből áll össze: miután átfutottam *gyorsan* az opciókat és végre bejött maga a játék, hagyom, hogy hasson rám a látvány. Fél percig nem csinálok mást, mint nézek és körbenézek. Igen, rányúlok a jobb analóg karra és körbeforgatom a kamerát. Szépen, lendületesen, huss jobbra, huss balra. Ha történetesen nem az a kamera kezelője, dühös leszek. Aztán mozgok egy kicsit, és közben nézelődöm. Jobbra-balra sasszézom, tolatok, kóstolgatom az irányítást. Természetesen a bal analóg karral próbálkozom. Azt szeretem, ha a jobb/bal irányokkal oldalazni lehet, az előre irány az előre, a hátra meg a tolatás. Ki nem állhatom az olyan játékokat, ahol a dilettáns fejlesztők agyonvariálják a mozgatást; jó, nekem mindegy, hogy a fegyverváltás gombját melyikre teszik, de az ide-oda forgolódó, totyogó főhősöktől, a remegő, rázkódó, kínlódó, megzavarodó kamerától kiver a víz – meg az olyan gombkiosztásoktól is, ahol 20 perc után vagy begörcsöl a kezem, vagy rájövök, hogy ehhez a stuffhoz inkább egy három kezű, hosszú zselés ujjú polipembernek kellett volna születnem. (Említettem már, hogy vannak *kellemes*, és vannak *megtanulható* kezelésű játékok is? Gondolom egyértelmű, melyik típust preferálom.) Ezek után, ha a az ugrást az X-re teszik, a lövést meg a jobb ravaszra, olyan boldog leszek, mint egy kóbormacska, amit végre megetet valaki. Ez az egész így együtt 2 perc.

AZ ELSŐ 15 PERC

Láss csodát, a Brute Force első 2 perce **nagyon** kellemesen érintett! Az első terep mindjárt egy szép „külső” helyszín, hegyekkel, színpompás növényekkel, gyönyörű éggel és felhőkkel.

Szépen, finoman mozog minden, még néhány madarat is látok. Nem evilági táj, mégis tökéletes a kép. Gyönyörűek a textúrák, de azért közelebbről vizsgálva nem Halo szintűek – mondjuk, csak a miheztartás végett, a Turok Evolution köveinél és fatörzseinél talán picivel szebbek. Az irányítás totál eltalálva, a kamera szuper (túlzott takarás esetén figuránk áttetszővé válik!) – ráadásul annyira komoly a haladás, hogy ha finoman lépkedsz hátra, a csávó tolat, de ha erősebben húzod a kart, feléd fordul és úgy szalad, plusz a kamera eltávolít egy kicsit! Ha megállsz, automatikusan visszafordul a karaktered. Ez igen! Bal kar benyomva – ez a guggolás, amiből szintén magától feláll az emberem. Menni fog. Haladás közben tök jól tudok nézelődni és forgolódni, ami nekem egy harcolós akciójátéknál nagyon fontos.



Na, akkor lőjünk egyet! Jobb ravasz tüzelés, bal ravasz gránát (a nyomás hosszával az erő állítható), B gránátfajta váltása, X újratöltés, Y fegyverváltás. Ez tényleg elég *Halós* kezelés… A fehér gombbal mindkét fegyvered kézbe veszed, így egyszerre onthatod a halált, ez egyfajta *berserker* mód. A feketével a gyógyító csomagokat használhatod. A jobb kar benyomásával – ha a fegyvered engedi – ráközelíthetsz a célpontra. Szép, de sajnos eléggé izeg-mozog a kép, nehezen használható. (De legalább pontosan lő a fegyver, már ha végre eltalálod a célt.) Összességében azt kell mondjam, hogy az irányítás nagyon fain!

Csak az emberem ne nézne ki ilyen idiótán! Kidolgozott felsőtest, nerobolozott karok, rövid lábak, ostoba arckifejezés. Nyomorék szegény… Az A megnyomásával ugrik egyet – bár ne tenné! Ezt aztán mindennek lehet hívni, csak ugrásnak nem. Na, mindegy, ez van, majd nem ugrálok…

Elindulok, kis bejátszás jön, közeleg az ellenfél! Látom őket a térképen. Hiába lépek be egy szikla mögé, mindenképpen észrevesznek – páff, egy rossz pont az „ellenségvezérlő” rutinnak! Fogom a fegyvert, pontos célzás esetén *elpirul* a célkereszt. Próbálkozom a ráközelítéssel – elmászik, nem jó. Inkább nekik rohanok amúgy *hűbelebalázs* módjára – és elcsodálkozom, hogy miért kell egy palinak 6-7 lövést bekapni ahhoz, hogy végre elfeküdjön?! Rögtön az első összecsapásom inkább hasonlít „külső nézetes” shoot'em up-ra, mint taktikai-harci-akciójátékra. Kerülgetem a lövedékeket, szlalomozok, közben én is lövök.

Ha ez később is így lesz, menni fog a következő feketepont…

Haladok tovább, a hullák mellett töltény, gránátok és elhagyott fegyverek. Felvehetem őket, ha akarom, pont, mint a Halo-ban, az X nyomva tartásával. A következő kanyarban újabb célpont, fent a dombon, ennek kutyafuttában feldobok egy gránátot és gyönyörködöm az igencsak pofás robbanásban. Egy kis lávás rész jön, ahol megpróbálok nem belelépni a forró magmába – persze az egyik szikla mögött két ellenfél lapul, őket már rutinosan lerohanom, mindenféle taktikázás nélkül. 10-15 találat és elfekszenek – jó a páncéljuk, gondolom. Aknásított terület jön, felszedem a csomagokat (célkeresztet ráirányít, X-et nyomva tart), hátha jól jönnek még. A következő forduló egy nagyobb, nyílt terepre visz. Nagyon messzire ellátni, semmi ködösítés! Lőnek rám, mint az állat. A ráközelítéssel már nem is próbálkozom; inkább kirohanok, két fegyverből tüzelek egyszerre, közben szórom a gránátokat. Mintha *Ikaurgát* játszanék, csak más köntösben… :) Gyorsan szétlövöm a bázist, lebontom az épületeket. Közben elered a hó. Vagy inkább a nyárfa virágzik? Infantilis módon futkosom egy kicsit a fehér pihék között, aztán megyek tovább.

Ujabb szépséges táj, rózsaszín cseresznye(?) virág, egy hatalmas fa, a tövében mozgolódás – végre nem ellenség – ezek a társaim! A radarom körül meg is jelenik az ikonjuk. A digitális-irányítókereszttel tudok átváltani rájuk, ha képük felé pöccintem az irányt. Tulajdonképpen ugyanazt tudják, mint buta arcú főhősöm, csak másfajta fegyver van náluk, és az ő páncéljuk legalább normálisan néz ki. De nem is ez az izgalmas – nem csak irányítani tudom őket, parancsolgathatok is nekik! Sőt, tulajdonképpen mindenkinek osztogathatok utasításokat. Ehhez a kommandírozni kívánt szereplő képe felé kell nyomni a keresztet (ikonjuk ugye a radar körül), amíg megjelenik a *Squad Command* menü. A zöld A-val fedezést kérhetek, a piros B-vel szabad tüzelést engedélyeztetek, a sárga Y-nal helyben tarthatom őket, a kék X-szel pedig tetszés szerinti pontra küldhetem a csapattagokat.

Tratataaam! Ez tehát a *nagy ötlet* a Brute Force-ban! Nem is lenne hülyeség. Csak hát az a baj, hogy tök felesleges procedúra, időhúzás az egész – ez persze nem most, csak a későbbi pályák során derül majd ki, de gondoltam már most elárulom nektek. A helyzet ugyanis az, hogy ha nem utasítgatod a többieket, úgy is szépen jönnek utánad és lőnek mindenre, ami mozog. Egyszerűen semmi értelme taktikázni, mert a legtöbb ellenfelet simán csak le kell rohanni, amúgy jó parasztosan, 'oszt annyi. Na, de menjük tovább…

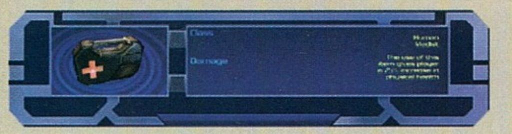
A pálya további részében találok egy távcsöves puskát – sniperkedés, mindenki kedvence, hadd lássuk, mit tud! Ha lehet még jobban elmászik a kereszt, mint a „rendes” fegyveremen, de legalább jó messzire ellátni vele. (Arra volt esze Tex-nek, hogy 45-ösre gyúrja fel a karját, de egy durva puskát nem bír stabilan tartani.) A célzás kínszenvedés, ha mellé lövök, az ellen észrevesz és vagy elbújik, vagy rögtön lőni kezd. Mi marad? (Elhajítom a távcsövest.) A jól bevált lerohanás és gránátozás… Találok egy kaput, mielőtt nyitnám az X-szel, kiadom a fiúknak a *cover me* (fedezzetek) parancsot, aztán berontunk. Baró kis csetepaté kezdődik, a srácaim szépen, intelligensen, fedezékből nyomják a térdig érő lézert, én meg jó szokásomhoz híven hajítom a gránátokat. (A kerítés mögül úgy találomra, vaktában… Fiaim nem hülyék – amikor az egyik bénán dobott csomag visszapattan, elrohannak a közeléből. Így csak magamat robbantom fel. Kommentál is a program: „That was stupid” – anyád :) Aztán megunom, berohanok. Végre lemegy egy kevés az energiámból (már aszittem' golyóálló vagyok! :), a fekete gombbal gyógyítok. Hamar elfektetjük a 6-7 védőt. Átnézem az épületeket, begyűjtöm az aktuális DNS tárolót (ezekkel a Deathmatch módban lehet új karaktereket behozni, állítólag), töltényt szedegetek, nyomok egy Selectet (mindkét feladat *completed*), aztán úriember módjára távozom a kék valamivel jelzett kijáraton. *Mission Successful.* Nem volt rossz, de remélem, azért jobban beindul majd.

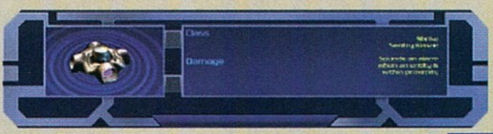
AZ ELSŐ NAP

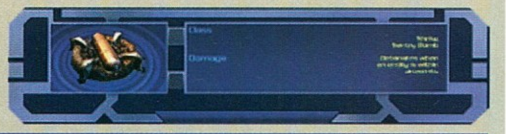
A második pálya arculcsapás ez első szépségéhez és részletgazdagságához képest. A gyíkemberek (fúj, de gáz!) világa – kis összekötött „szigetek” az óriás fák törzse körül. Mint az Ewok maciké a *Jedi visszatér*ben… Ha felfelé nézek, minden okés. Magas fák,











a lombkoronák felett ott az ég. Ha viszont lefelé nézek? A nagy ködös semmi. A fák kérgének textúrája távolról gyönyörű, közelről viszont ordít a méretaránytalanság! Olyan, mintha egy hangya lennék egy „rendes" fa törzsén. Végigrohanok az egyetlen lehetséges útvonalon, tovább bosszankodom a nehezen lelőhető ellenfelek miatt (ők is gyíkok, csak gonoszak :), s végül megmentem a második főszereplőt, Brutus-t, a korábban emlegetett vitaminhiányos hüllőt. Az ő (fehér gombbal előhozható) speciális képessége a *hőlátás*. Érdekes effektus, mint a hi-tech szemüveg a *Splinter Cell*ben... Együtt visszamegyünk a mentőhajóhoz. Ez borzalmasan uncsi volt, főleg második pályának! Remélem, nem így folytatódik majd.

A MÁSODIK NAP

Két pálya után biztos véleményt kimondani talán merészség, másnap tovább játszom a Brute Force-szal. A harmadik pálya hasonló terep, mint az első, csak jóval lepusztultabb. *Szerencsére* nem éjszakai – azoktól kivagyok! –, mindössze szürkület van, és némi köd. Végre szól valami értékelhető zene is – most jövök rá, idáig el sem jutott a tudatomig, hogy ennek a játéknak van zenéje is. A hanghatásokkal ki voltam békülve, jópofa volt a madárcsicsergés, tetszettek a rádióhangok, és a lövések zaja is okés, csak zenét nem nagyon halottam. Nem mondom, hogy nem volt, de ha volt, akkor gyenge volt. Érthető, nem? :)

Mondjuk ezzel a zenével sem vagyok előrébb. Kissé hátborzongató. Elindulunk Brutus-szal. Valami mutáns banda az ellenfél (engem a *Stallone*-féle Judge Dredd film szörnyeire emlékeztetnek), fegyverem egy nagyméretű gépágyú, amivel igen kellemesen lehet irtani. Iszonyat ostoba az ellenfélvezérlő. Gyakran ott állok a pali mellett 2 centire, de valahogy nem akar rám mozdulni. A köd meg egyre csak nő. Rövidesen már az orromig sem látok. Átváltok Brutus-ra és használom a speckó képességét. Egész érdekes monokróm lesz a kép, de a mutánsok legalább szép pirosas-sárgán világítanak. A pálya nyíl egyenes, futok előre és lövök, de közben elmajszolok egy sonkás szendvicset is, ráadásul morzsálás nélkül – gondolhatod, hogy mennyire köt le a játék... A szint végén egy mutáns bázis, ide beverek 5-6 gránátot, utána az arcomba egy gyönyörű sört, és elgondolkodom, hogy én vagyok túl jó, vagy ez a misszió volt végtelenül semmitmondó?

HARMADIK NAP

A következő pályán új taggal bővül a kompánia. Hawk, a vörös leányzó áll be közénk. Jót kacagok rajta – Tex derekáig ér, ergo akkora, mint a kutya ülve, de olyan combja van, hogy a tizenhatosról fölé rúgná az ötkilós medicinlabdát. Speciális képessége a *láthatatlanság*. Újfent elgondolkodom – egy láthatatlan embert ki tud bántani? Körülnézek. A hely enyhén szólva fantáziátlan, valami vulkánokkal és kristálytömbökkel tarkított kőbolygó, de az ég színe legalább gyönyörű. Úgy látszik, egyedül az a grafikus értette a dolgát, aki a Brute-ban az egeket tervezte. Aszongya' a program: „Használd Hawk láthatatlanságát!". Hát én teszek rá, folytatom a szokásos lerohanós technikámat, ami be is válik a legtöbbször csak *nyomorultul egy helyben álló* szörnyeknél, amiket ráadásul sikerült olyan homogén szürkére rajzolni, hogy nem is nagyon látom őket, csak azt, hogy valahonnan lövéseket kapok. Olyan mértékben unom a játékot, hogy már a felszereléseket sem szedem össze az épületekből. Most tudatosul bennem, hogy milyen iszonyú kötött az útvonal a programban! Kizárólag mindig előre, egy szűk „folyosón" lehet menni, kalandozás nyista, s míg az első, nekem valóban tetsző pályán legalább egy-két dombra fel lehetett jutni, ezen az utóbbi 3 helyszínen még egy fél méter magas buckát sem tudok megmászni, minden emelkedőről bénán csúszik le az emberem. A misszió második felében legalább van egy kis hirig, de hát ennek is csak a füstje nagy, a lángja nulla – még gyógyítanom sem kell. Úgy viszem végig a pályát, hogy észre sem veszem, mikor hajtom végre a fő feladatot, valami kém csávó megmentését. Egyszer aztán végre sikerül meghalnom: az ide-oda sasszézás közben belemászom a lávába. El vagyok keseredve. Csalódott vagyok! Fel akarom pofozni a fejlesztőket!



NEGYEDIK NAP – THE END

Nem tudom, érdemes-e tovább folytatni ezt a szenvedést. A következő pályába már bele sem nézek. Felhívom a Böjtös Gabit, hogy ő mit mond – még el sem kezdem mondókámat, már hadarja: „Bocs főnök, árnyékra vetődtünk, ez a Brute Force egy marhaság, nyolc pályát végigvittem, de ahelyett, hogy egyre jobban ráizgultam volna, halálra untam magam." Oké, akkor nem én vagyok a hülye, ez tényleg nem lesz az év játéka... Megkérdezem még tőle – hogy ne haljak meg hülyén – ugyan ki a negyedik karakter? Gábor egy kiborg csajról mesél, aki Flint névre hallgat, és masszív mechanikus karjának köszönhetően állítólag iszonyat jó tud sniperkedni. Valamiért egy kicsit sem sajnálom, hogy nem ismerkedtem meg vele...



Mit kapunk tehát a pénzünkért? Egy, az átlagosnál valamicskét jobb külső nézetes akciójátékot, amit mindenképpen badarság lenne a Halo-hoz hasonlítani – talán annyi közük van egymáshoz, hogy mindkettő Xbox-on fut. Látszik, hogy rákészültek a fejlesztők, komoly munkát akartak kiadni a kezeik közül, ami technikailag azt hiszem sikerült is. A game nem bugos, nincsenek grafikai és irányítási hibák – csak hát az egyéniség, az nagyon hiányzik belőle! Az a dolog, amit *ötletnek*, a játékok *lelkének* hívnak. A *feeling*. Amit olyan sokan szeretnének beletenni a játékaikba, de csak oly keveseknek sikerül... Az első pálya kiemelkedő szépsége után stílustalan, ötlettelen helyszínek következnek (és nem a *grafikával* van baj, hanem a *látvánnyal*!), a játékmenet pedig iszonyúan unalmas, ismétlődő, gyakorlatilag nulla a *motiváció*, hogy meg akard látni a következő helyszínt, vagy teljesíteni akard a következő, semmitmondó küldetést. A Live támogatás hiányzik, a multiplayer mód pedig a televízió „képernyőméretén" bukik el; ott, ahol rendszerint szokott. Ketten még csak el lehet puffogtatni egy 72 centis TV-n, de a négybe osztott képhez már nagyítót, vagy 8 dioptriás szemüveget kell viselni, esetleg beszerezni egy minimum 140 centis projektort, ami ugye nem egy olcsó mulatság. Az meg, hogy 4 TV, 4 Xbox és 4 játék egy helyen, egy időben együtt legyen, elég ritkaság számba megy – SAJNOS. A játékot a 20 küldetés sem menti meg – ez a relatíve szép mennyiség az ötlettelenség miatt hamar fellépő unalomérzés miatt inkább hátrány, mint előny.

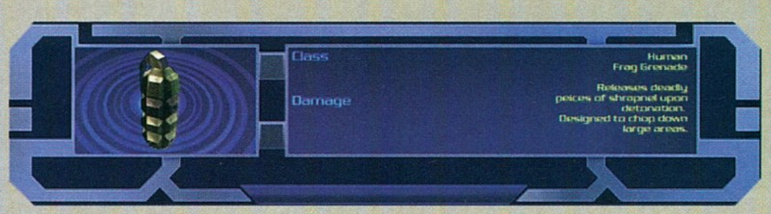
Összegezzük tehát: az irányítás kiváló, a grafika jó, a hangok jók. A látványosság (kár, hogy ilyen értékelési kategóriánk nincs!) gyenge közepes, a zene elmegy, a hangulat siralmas. A szavatosság? Játszol, ameddig el nem alszol rajta. Mert remegő kézzel nem fogod várni a következő küldetést (lásd Halo), az biztos!

Megint csak azt tudom mondani, hogy sajnálom a Brute Force-t. Ezzel a csodálatosan baráti irányítással, a szemrevaló első pálya grafikai koncepcióját tovább folytatva, egy sokkal izgalmasabb sztorival, igazi csemegejáték válhatott volna belőle. De nem vált. Szigorú vagyok – szigorúan pontozom!

Martin







BRUTE FORCE

MICROSOFT

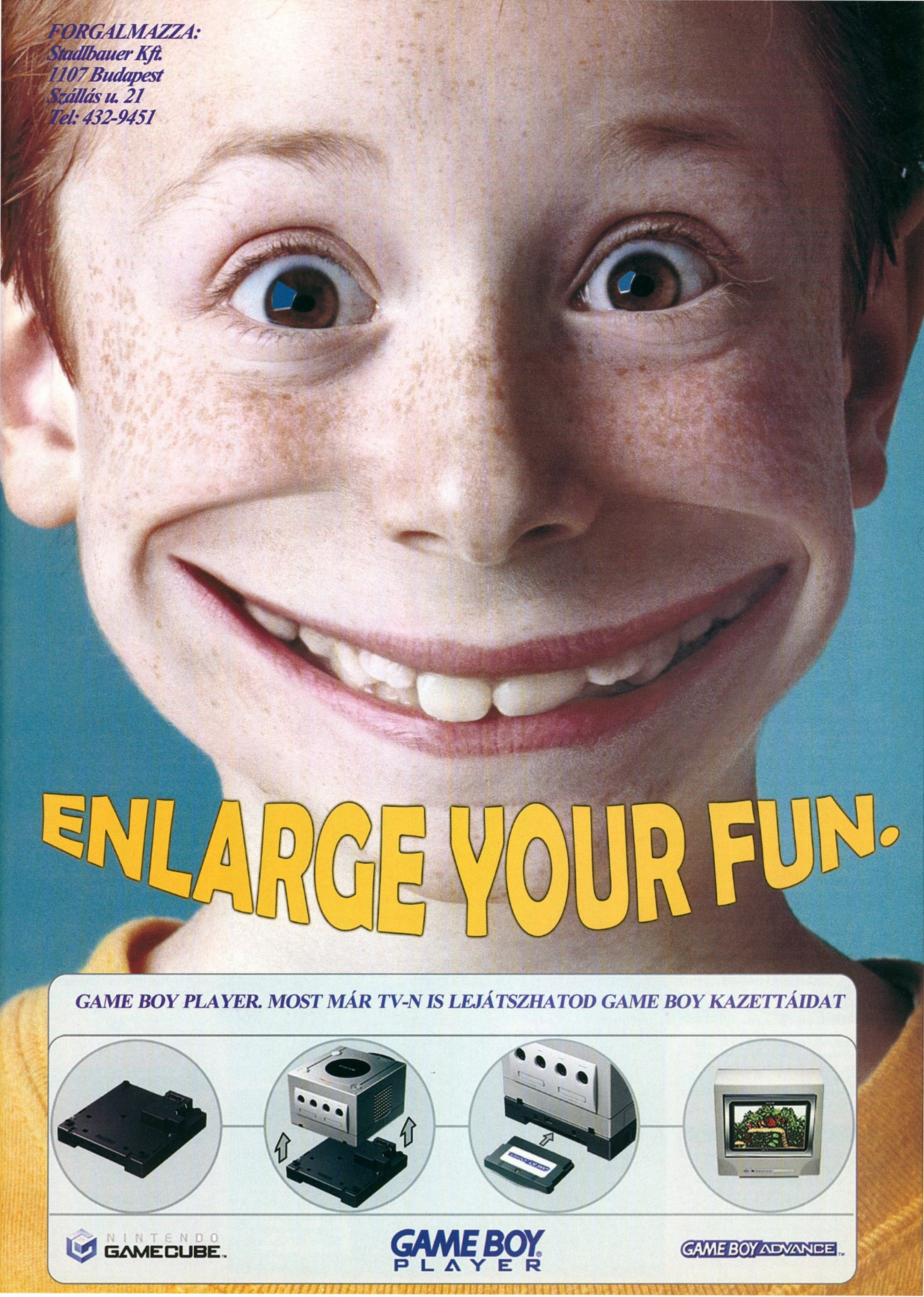
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	siralmas

1-4 Játékos
1 mentés 8 blokk
dolby digital 5.1

✔ tökéletes irányítás, megkapó az első pálya
✕ iszonyat unalmas, nincs hangulata, a későbbi pályák stílustalanok

6.5 pont



FORGALMAZZA:
Stadlbauer Kft.
1107 Budapest
Szállás u. 21
Tel: 432-9451
ENLARGE YOUR FUN.
GAME BOY PLAYER. MOST MÁR TV-N IS LEJÁTSZHATOD GAME BOY KAZETTÁIDAT
NINTENDO
GAMECUBE
GAME BOY
PLAYER
GAME BOY ADVANCE

CSAPATJÁTÉK CSAK MAZOCHISTÁKNAK!



Stake

Aminap egy kisebb csapat gyűlt nálam össze, hogy közösen adjunk a jókedvnek, miközben átbeszéljük az élet éppen fontosnak gondolt dolgait. Felidéztük a múlt jeles eseményeit és olyan élményeket, amik nyomdafestéket még kipontozással sem tűrnek meg. Mikor már mindenki túl volt az évi egyszeri kötelezőnek számító gyónásán, szóba kerültek a tesztelés céljából nálam lévő progik is. Akkor már sejtettem, hogy nem úszhatom meg a dolgot, hisz a gép hírnevének köszönhetően, olyan haverok is érdeklődéssel fordultak a téma felé, akik különben, idegenkednek az idő eltöltésének effféle módjától. Engedve az egyre hangosabb és kíméletlenebb unszolásnak, behelyeztem az SFF korongját és kaján vigyorral az arcomon beizzítottam a dobozt. „Majd adok én nektek, olyan játékot, hogy egy életre megemlegetitek!" – gondoltam magamban, miközben szétosztottam a négy kontrolert a legközelebb ülők között. Az egyik komának gyanús lehetett a dolog, mert azt kérdezte: – Hé haver, nálad miért nincs irányító, te nem játszol? Igazi mártírhoz illő hangon elmagyaráztam neki, hogy ők a vendégek és én bármennyire is vágyom a játékra, nem akarok senkit megfosztani, ettől a *nem mindennapi élménytől*. A válaszom hallatán többen elismerően hördültek fel, míg mások a vállamat veregették és itallal kínáltak. **(Juuuuj, de szeméééét! Martin ;)**

HADD SZÓLJON

A Gameness újdonsága egész pofásan indult, mert még az a néhány „kezdő" partiarc is felült, aki eddig a parkettán fetrengett. Fél óra alatt sikerült is megértetnem a társasággal a cseppet sem bonyolult irányítás részleteit, majd nagyjából ugyanennyi idő kellett a gombokhoz kapcsolódó funkciók memorizálásához is. – Van két támadó gomb, – magyaráztam meglepő türelemmel a hangomban – amik annyiban különböznek egymástól, mint a disznó a sertéstől! Ezt viszonylag hamar megértették, amit a harsány böfögések s a vad röhögés ékesen bizonyított. – Ha az egyik ütési technikát megunod, használhatod a másikat – folytattam rezzenéstelen arccal. – A harmadik gomb az ugrást szolgálja, míg a negyedikkel a terepen található alternatív fegyvereket veheted fel. Úgymint: robbanó-koktél, bomba, zsugorító gáz vagy jégvarázslat. Ezen elmés szerkezetek mellett lehetőség nyílik némi élelmiszer felszedésére is, ami életerőnket állítja helyre. De ne feledkezzünk meg a képességeinket erősítő okosságokról sem. Ilyenek például a nyúlcipő, ami a sebességünkre van jó hatással vagy a védelmünket szolgáló páncélmellény, ami fabatkát sem ér, ám ezzel ellentétben a láthatatlanná tévő köntös viszonylag használható tárgy. Mikor egy jól sikerült füttyentéssel felébresztettem az időközben elszundító társaság nagy részét, az eddig eltűntnek hitt haverom rontott ki a budiból, meglehetősen siralmas állapotban és felháborodással teli hangon panaszolta el, hogy ő a más irányú elfoglaltságai miatt egy kukkot sem hallott az eddig elmondottakból. Szerencsére voltak, akik nálam gyorsabban reagáltak és az ilyenkor szokásos kulturált hangnemben hellyel kínálták az illetőt, majd tapintatosan csendre intették. Megvártam, amíg mindenki visszanyeri józannak nem mondható eszét, aztán a multiplayer módból kiválasztottam a legszimpatikusabb helyszint, majd elindítottam egy Deathmach partit. Miután egy, a játékok terén járatosabbnak mondható fazonnak feltűnt a választható karakterek és a Capcom fémjelezte Street Fighter figurái közötti hasonlóság, kitört a kollektív őrület. Egy negyed órával és néhány hideg ital szétosztásával később lenyugodtak a kedélyek, sőt némelyikük azt is megértette, hogy ez nem az említett bunyós stuff legújabb epizódja. A négy, konrolerrel rendelkező delikvens a képernyőre tapadt és üveges tekintettel bámulta a töltés tényére figyelmeztető feliratot. Ám, mikor meglátták a négy cellára osztott játékteret, szinte egyszerre horkantak fel. – *Ez meg mi a répa…?* Igyekeztem a legérthetőbb módon elmagyarázni nekik, hogy mindannyian egy azon területen mozognak és a feladat egymás minél többszöri likvidálása. Ez tetszett nekik. De hamarosan arra kezdtek panaszkodni, hogy az általuk irányított karakterek túl nagyok és nem látni tőlük a környező területet. – Ezen könnyen segíthetünk, – mondtam büszkén – csak a jobb oldali irányítókart kell használni, és hipp-hopp kitágul a világ. Nem telt bele egy perc és az egyik újfent nyekeregni kezdett. – A tereptárgyaktól nem látok sz*rt se! Erre már én sem tudtam mit mondani, csak széttártam a karom és bocsánatkérően mosolyogtam. Emlékeztem ugyanis, hogy előző nap, amikor egyedül kísérleteztem Single Player módban, nekem is ez volt az egyik legnagyobb gondom. Mer hiába az áttetszővé váló épületek egész sora, ha mégis sok az olyan hely és objektum, ami mögé belépve egyszerűen nem látni semmit. És ahogy az már lenni szokott, tutira ilyenkor támadnak ránk az ellenfelek.

HŰ, DE KÍNOS…

Néhány perces játék után egyikőjük feltűnően ásítozni kezdett. – Mi van, unod? – kérdeztem boldogan. – Nem, nem…csak ez a zene! Valóban, ez a távol-keleti dallamokat idéző techno és ki tudja még milyen stílusból összetákolt muzsika első hallásra talán nem is olyan zavaró, később aztán annyira monotonná válik, hogy néhány meccs lejátszása után az ember valódi zombivá válhat tőle. Mielőtt még megtörténhetett volna az említett metamorfózis, önhatalmúlag kinyomtam a gép zölden világító szemét és felkészülve a legrosszabbra a tévé elé álltam. Óriási meglepetésemre senki nem emelte meg a hangját és az üres üvegek is az asztalon maradtak. A társaság újra életre kelt, majd mindenki a maga kellemes stílusában, melegen érdeklődni kezdtek, hogy mi is volt ez a valami, ami az imént még a képernyőről riogatta őket. Éreztem, eljött az én időm, újra elememben voltam. – Édes gyermekeim, – kezdtem vontatottan – ez egy úgynevezett party-game volt, amit ilyen és ehhez hasonló társaságok részére gyártottak, olyan nem titkolt szándékkal, hogy az eladásból a készítők majd nagyot kaszálnak. A játék célja mindössze annyi, hogy elszórakoztasson benneteket. – Csak tudnám, ki csinál ilyeneket, elszórakoznék én vele! – jött valahonnan hátulról egy igen egyértelmű vélemény. – Ebben a stílusban akadnak jóval ütősebb darabok is – folytattam, mit sem törődve az intelligens közbekiabálással – de ez most nem ilyen. Nem egy IQ játék az tisztán látszik, de nem *annyira* csúnya – próbáltam az anyag védelmére kelni – és a játékmenet tekintetében sem rosszabb a fajtársainál, csak hát akadnak benne hibák szép számmal. – Dögunalom az egész! – vágott közbe ismét okoska, de igaza volt. Nem is erőlködtem tovább, azután a biztonság kedvéért a tévét is kikapcsoltam. Néztem még egy darabig, ahogy a társaság tagjai ismét békésen beszélgetni és röhögcsélni kezdenek, s közben azon tűnődtem, hogy vajon, Martinnak mit is fogok leadni az SFF-ről.

SiD









MARTIN BELESZÓL!

Remélem SiD, ennél többet nem akarsz beadni nekem, mert ez is bőven elég! Egyébként erre a Stake cicire én is ráugrottam, mert ki tudja miért, azt hittem, ez egy jó kis muliplayer parti-stuff. Betöltés után kb. 2 perccel a lemez ordítva repült ki a gépből (én ordítottam persze), ráadásul az Xbox-om vagy 5 percig nem is volt hajlandó elindulni – igaza van, hogy megsértődött, minek mérgezem ilyen szeméttel…

STAKE

METRO 3D / GAMENESS ART SOFT.

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	elmegy
hangulat:	siralmas

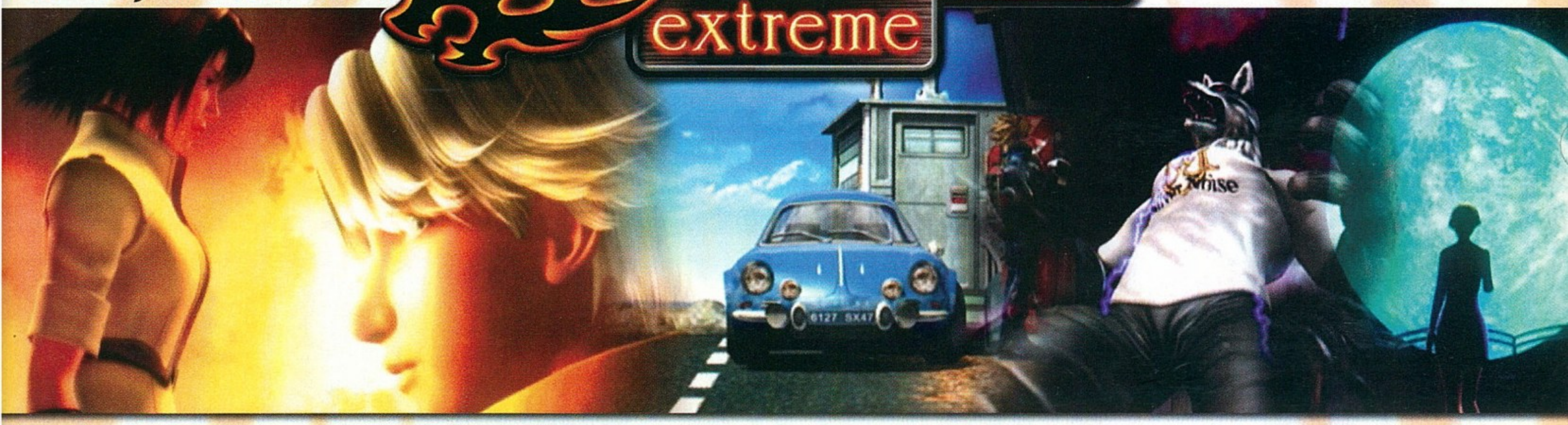
1–4 Játékos
9 blokk

✔ nézhető hátterek
× borzalmas kamerakezelés, idióta játszhatóság

2 pont

ÜVÖLTS, TE ÁLLAT!

BLOODY ROAR extreme



Biztos vagyok benne, hogy a Bloody Roar cím sokak számára már ismerősen cseng, sőt, talán néhány kellemes játékkal töltött óra emlékképe is előbukkan a távoli- és a közelmúltból. A sorozat 1997-óta hódít a bunyós játékok kedvelői körében, és majd minden esztendőben egy új kiadással bővül. Az eddig eltelt idő alatt végigpróbálta az összes ismert platformot, évről-évre játékosok százaival bővítve az amúgy is népes rajongótábort. Akit érdekel eme nem mindennapi széria élettörténete, az minden részletet megtudhat a Konzol régebbi számaiban megjelent kiváló tesztekből. Az első két epizód az örökifjú PS-en látta meg a napvilágot, azután az idővel lépést tartva a harmadik testvér már az új generációs platformnak számító PS2-ről ordított az arcunkba, majd nem is olyan rég GC-n bukkant fel a game, Primal Fury alcímmel. Hogy a BR sorozat hiánya miatt egyetlen géptípus tulajdonosának se keljen a Dunának mennie, a kiadó megörvendeztetett bennünket egy, a kedvenc X-es gépóriásunkra készült változattal is, ami az Extreme jelzőt kapta a soron következő számozás helyett.

KIHOZOD BELŐLEM AZ ÁLLATOT...

Aki még nem találkozott volna a BR epizódok valamelyikével, annak elárulom, hogy egy vérbeli, és most már valódi múltra visszatekintő verekedős stuffról van szó. Bár ha most valaki mosolyogva rálegyint az egészre, és azt gondolja, hogy tele a padlás az ilyen és ehhez hasonló stílusú játékokkal, annak felhívom a figyelmét az élet és a progi különlegességére. Ugyanis mindkét dologban van fantázia, talán ezért is képes még mind a mai napig annyi embert felizgatni. Karaktereink mindegyike az úgynevezett zoanthropes faj jeles képviselője, amellett erős egyéniség. A zoanthropok olyan egyedek, akik az emberi lét hagyományos formáját képesek állati adottságokkal kiegészíteni és ilyen módon testi erejüket megsokszorozni. Az effajta képességekkel bíró harcosok összecsapásai roppant látványosak, köszönhetően a változatos faunának és az eltérő technikáknak. Az eseményeket körülfogó történet nem túl eredeti, de egy jó kis pofozkodáshoz nem is kell több, mint egy arcunk felé csapó ököl. Természetesen a szereplők nagy része már ismert név a szakmában, némelyikük pedig, mint Yugo a farkas vagy Alice a nyúl már igazi veteránoknak számítanak a sorozatban.

Ugyanez a kellemes megszokottság jellemzi a játékmenetet is annyi különbséggel, hogy az irányítás az X irányítójához lett igazítva. Mivel a játékosok visszajelzéseiből a készítők valamiért azt a következtetést vonták le, hogy a felépítéssel is minden rendben volt, így az a néhány bosszantó apróság is meg maradt, ami az előző négy részben már borzolta az idegeket. Ilyen butaság például a különböző ütésformákhoz és kombókhoz rendelt gombkombinációk ismertetésének hiánya. Lehet, hogy ezt néhány HC-gamer abszolút nem hiányolja, ám én mégis jobb' szeretem, ha magam dönthetem el, mi az, ami számomra fontos vagy éppen felesleges. De rögtön meg kell jegyeznem, hogy ez némileg szőrszálhasogatás a részemről, mivel az ütéskombinációkat felépítő őrült gombnyomkodás nincs agyonbonyolítva, így némi türelemmel és jó érzékkel igen hamar elsajátíthatjuk a látványos kunsztok nagy részét. Itt jegyezném meg, hogy sajnálatosnak tartom azt a tényt is, miszerint a metamorfózis során tapasztalható látvány-effekt csak igen kis mértékben lett kidolgozva.

Persze a kombózáskor előkerülnek a tarsolyból a vérmesebb fogások és speciális trükkök is, ám a mozgás tekintetében elenyésző a különbség. A harc részleteivel ellentétben átalakulás után megváltozik a sebezhetőségünk és regenerációnk felgyorsul. Az átalakulásokban rejlő taktikai lehetőségeket remekül erősíti, hogy az egyes mérkőzéseken belüli menetek között karakterünk megtartja nehezen megszerzett állati formáját, ami a következő menet elején némi lépéselőnyt biztosíthat. A bunyó közbeni helyes taktikázás nagyban megkönnyítheti egy-egy vérszomjasabb bestia elleni küzdelmünket. A mára már hagyományossá vált pofonegyszerű gombkiosztást a BRE is megörökölte: az A és X gombokkal rúghatunk és üthetünk, aminek jellegét a különböző irányok hozzáadásával határozhatjuk meg. A hirig közben az Y gombbal vehetjük át a bennünk szunnyadó állat képességeit. Azt hogy mikor van lehetőségünk a várva várt átalakulásra, a képernyő alsó részén látható beast-energiánk (vízszintes sárga csík) hívatott jelezni, aminek hosszúsága egyenes arányban van annak tartósságával. Minden bekapott maflás után ez a csík néhány egységnyit lecsökken, és mikor teljesen leapad, egyszerűen visszaváltozunk törékeny emberi lénnyé. Ezen túlmenően lehetőség van egy erőteljesebb, hyper átalakulásra is (B gomb), ami nagyobb sebzést kínál, viszont mint minden jó dologért az éltben, úgy ezért is fizetni kell, ebben az esetben beast-energiánk bánja döntésünket. Tehát, ez az ideális létforma sajnos csak időleges. Természetesen, mint minden spéci erő ez is újratermelhető, csak jól irányzott rúgásokat és pofonokat kell elhelyeznünk ellenfeleink testén. Mikor a transzformáció megtörtént az Y és B gombok speciális mozdulatok és csapások előhozására válnak alkalmassá. A jobb és bal oldali kitérést a két ravaszbillentyűvel intézhetjük.

CSAK HALKAN ÜVÖLTS!

A Mortal, Tao Feng, SoulCalibur 2, no meg a Dead or Alive tagokból álló elit társaság mellett a Bloody Roar is igyekszik kitenni magáért a képi élmény megteremtésében. Emlékszem még az első és második részek éles kontúrjaira, egyenletes mozgására. Dicséretes, hogy a ma rendelkezésre álló, jóval harapósabb hardverhátteret kihasználva, most szemet gyönyörködtető alkotást hoztak össze a Hudsonos fiúk. Vonatkozik ez a karakterekre jellemző mozdulatok lágy animáltságára és az őket egyedivé tevő apró részletek kidolgozottságára is. Az összecsapások alkalmával megtapasztalható árnyék és fény-efektek minősége lenyűgöző, de olykor ezen látványos kiegészítők orgiája olyan mértékű a képernyőn, hogy az egyszeri játékos a KO-t kiáltó bíró hallatán összerezzen és csak csendben reménykedik, hogy az utolsó szemkápráztató másodpercekben nem az ő emberével rongálták meg a küzdőteret. Ha már a környezet átalakításánál tartunk, őszintén meg kell jegyeznem, hogy a konkurens címek színvonalához mérten a hátterek kialakítása valamivel szerényebbre sikerült, annak ellenére, hogy a minket körülvevő tereptárgyak elég elnagyoltan ugyan, de törnek.

Mint azt az előző részeknél már megszokhattuk, a BRE erőssége a jól kidolgozott összhatás. A „kettő az egyben" alapkoncepcióban rejlő, bizarr és lenyűgöző látványvilág maximális kiaknázása, kiegészülve a némi taktikázásra is alkalmat adó játékmenettel, olyan elegyet alkotnak, ami nem csak a stílus rajongóiban képes hosszabb távon is életben tartani az érdeklődés csöppnyi lángját. Ezen pozitívumok ellenére a BR sorozat nem volt képes ezalatt a néhány év alatt átlépni saját árnyékát, így a fentebb említett klasszikusok mellett valahogy soha nem tudott labdába rúgni. A mostani Extreme verzió is inkább csak egy kicsinosított változat, igazi újítások még a játszható karakterek között is ritkán akadnak. Az extrémitás jó része is csak a hangulatos efektek gyakori használatában és a záró CG filmekben merül ki. A game kísérő zenéinek alapmotívuma sem változott túl sokat, most is a rockos feeling dominál, amivel nincsen semmi baj, csak valamivel erőteljesebb is lehetne.

Úgy érzem a BRE-t lehet szeretni, mert egy olyan igényes széria méltó tagja, amelynek szereplői valódi egyéniségek és a külcsín tekintetében sincs mit szégyellnie a programnak. Mégis, ha egy jót akarsz játszani és nem feltétlenül a most divatos észnélküli csillogásra vágysz, akkor én mindenképpen inkább a Bloody Roar 2-t ajánlom. Hogy a BRE miként tud majd helytállni pl. az SC2-vel vívott küzdelemben, az talán nem is olyan nagy talány, mégis ez a játék az igazán „állati".

SiD













MARTIN BELESZÓL!

Mennyire jól megfogalmazta SiD a Bloody Roar sorozat lényegét: jó, jó, de valahogy úgy alakult, hogy mindig volt izgalmasabb produktum nála a piacon. Sok verekedős játék rajongót ismerek, de a BR mindenkinek csak „egy bunyós stuff a sok közül". Jópofa dolog ez az „állati" átalakulás, örvendetes dolog, hogy most már Xbox-on is élvezhetjük, de azt hiszem mindenki tisztában van vele: a Bloody Roar Extreme mindörökre megmarad B kategóriás verekedős proginak.

BLOODY ROAR EXTREME

HUDSON

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
8 blokk

✔ látványos átalakulások, ötletes karakterek
× gyengécske zene, kevés újdonság

6.5 pont

Csendes, nyugodt októberi éjszaka, minden fogoly kötelezően a barakkjában. Ellentétben velem, aki a tábori fogda ajtajában guggol, s a kulcslyukon keresztül lesi az udvaron masírozó járőrt és a pásztázó reflektorokat. Nem itt lenne a helyem, csak egy szükséges pecsétért jöttem a magánzárkában lévő társunkhoz. A pecsét megvan, már csak a megfelelő pillanatot várom, hogy a sötétség leple alatt a legnagyobb csendben átlopódzhassak az irathamisító bódéjába. A kulcslyuk határolta látómezőben feszülten figyelem, mint jön-megy odakint az őr. Megvárom, míg eltávolodik, majd akkor indulok. De mi történik? Megneszelt valamit? Nem a szokásos útját járja. Felém tart, mindjárt arcomba nyitja az ajtót. Biztos csak egy rutinellenőrzés, talán még el tudok rejtőzni egy üres cellába. Sikerült, bent vagyok. De jaj, az ajtót nem csuktam be, rajtavesztem! Az egyenruhás nekem szegezi fegyverét, a kontroller megremeg – már megint kezdhetem elölről a pályát!

Na, de ne szaladjunk ennyire előre! 1963-at írunk, mikor a *Great Escape* (*A nagy szökés*), egy hiteles dokumentumokon alapuló filmtörténeti klasszikus vászonra kerül. A mozi cselekménye egészen 1944-ig vet minket vissza, a végéhez közeledő II. világháború időszakába. Akkoriban a fogságba esett szövetséges katonák különösen sok szökési kísérletet hajtottak végre, minek következtében a németek létrehoztak egy speciális, elméletileg szökésbiztos hadifogolytábort, a Stalag Luft III-at (Stammlager Luftwaffe – kifejezetten repülős foglyok számára). Ide szándékozták begyűjteni az összes visszaeső szabaduló művészt, vagyis „egy kosárba az összes rohadt almát", ahogy a filmbéli Luftwaffe-tiszt fogalmaz. Ám a rendkívüli biztonsági előírások sem tudták meggátolni a szövetséges katonákat azon fogadalmuk betartásában, miszerint fogság esetén kötelesek szökéssel próbálkozni, és minden lehetséges módon ártani ellenségüknek. A filmben bemutatott, több száz foglyot megmozgató szabadulási akció tragikus vérfürdővel zárult. Huszonöt embernek sikerült végérvényesen kitörnie, ám ötvenet kivégeztek. John Sturges rendező még mai szemmel is igen lebilincselő alkotása a fogolytábor tragikomikus mindennapjait, valamint a szökés körülményeit mutatja be. A film szereplői közt olyan hollywoodi csillagok nevei sorakoznak, mint az 1980-ban, ötven éves korában elhunyt, rendkívül népszerű Steve McQueen (a főszereplő, Virgil Hilts szerepében), vagy James Garner (Bob Anthony Hendley) és Richard Attenborough (Roger „Nagy X" Bartlett), illetve a ma már nyolcvankét éves, közel száz filmmel büszkélkedhető Charles Bronson (Danny Willinski).

Szintén jó ideje, közel húsz éve, hogy az első The Great Escape adaptáció számítógépet látott. A később több újrakiadást megélt játék először 1986-ban jelent meg az Ocean Software gondozásában ZX Spectrumra, de nem tévesek a C64-es szabadulási emlékeink sem. (Ha Martin bácsi is úgy akarja, láthattok itt valahol egy finom cover és in-game retro fotót az első játékról.) Ami az idei verziót illeti, az SCI 2000 októberében jelentette be, hogy exkluzív jogokat szerzett a filmre vonatkozólag a tulajdonos MGM Interactive-tól (Metro Goldwyn Mayer – tudjátok, a filmek előtt üvöltő oroszlán). Az SCI a játék fejlesztését a szintén 2000-ben alakult Pivotal Games-re bízta, minek tagjai korábban a MicroProse-nál álltak alkalmazásban, majd az Eidos égisze alatt Pumpkin Studios néven tevékenykedtek, vagyis az ezredfordulón már nem voltak zöldfülűek a szakmában. A Pumpkint 2000-ben költségcsökkentés okán bezárta a kiadó, ám a srácok a nehéz napokban sem adták fel, hanem összehozták a Pivotalt (mely melléknév magyarul kb. azt jelenti: döntő, nagy jelentőségű, kulcsfontosságú). Két év múlva ki is adták első játékukat, az igen sikeres, „öbölháborús" Conflict Desert Stormot, melynek most szeptemberre ígérik a második részét. De számunkra most igazán az lényeges, hogy a beígért The Great Escape július közepén kerül boltokba, mi azonban a kiadó jóvoltából már korábban letesztelhettük a review kódot. (Vagyis a *majdnem* végleges verziót.) Ebből adódóan nem hozom fel hibaként, hogy a játék során itt-ott még küzdenem kellett a kamerával – általában szorosan a fal mellé lapulva –, csúnyán beleakadtam börtönöm rácsába, és gyakran meggyűlt a bajom az ajtók adekvát használatával is. Nyár közepéig még van egy kis idő, reméljük, hogy az utolsó simítások eredményeképp kifogástalanra polírozzák a kódot.



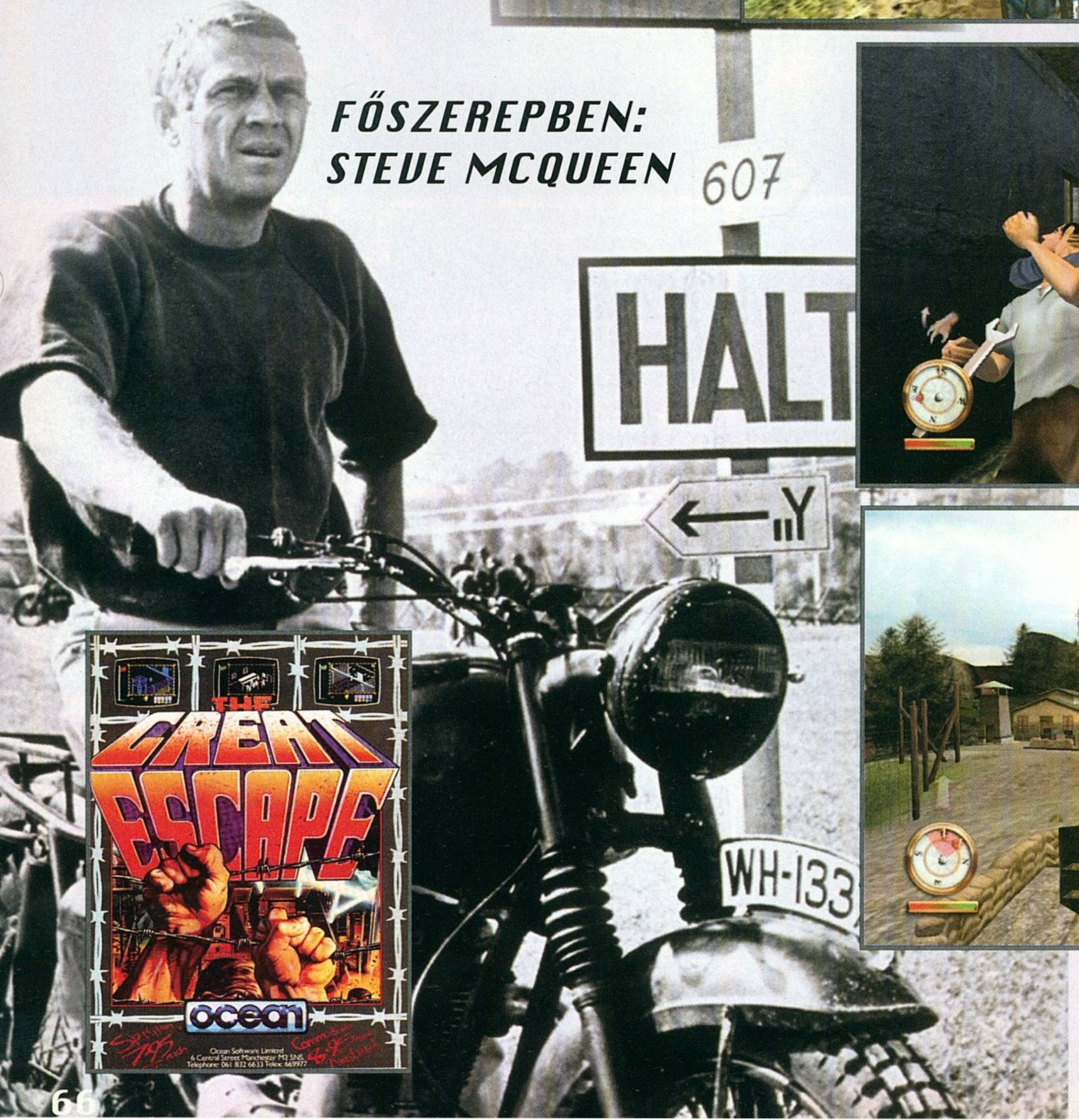
TGE VS. POW

A Great Escape játékunkat célszerű közeli rokonával, a Codemasters által tavaly kiadott Prisoner of Warral egy ringbe ereszteni. Mindkettő hasonló környezetben és szituációban játszódó, alapvetően lopakodós, külsőnézetes progi. Mindkettő úgy kezdődik, hogy gépünk találatot kap, s ejtőernyős földet érésünk pillanatában már fogságba is esünk. Mindkettőben sok náci és drótkerítés állja utunkat, feladatunk viszont ezek ellenére megszökni. Első ránézésre tehát, mint két tolás, úgy hasonlít a két játék egymásra. Míg azonban a PoW egy független ötletturmix a témában, a TGE erősen ragaszkodik filmes gyökereihez, vagyis kihasználja a licenc nyújtotta privilégiumokat. Habár a játék cselekménye nem egyezik pontról-pontra a filmbélivel, a szereplők nevei azonosak, némelyik színész vonásai felismerhetők, és számos jelenet is visszaköszön. Például a kiásott alagút beomlása vagy Steve McQueen motoros akciója. A helyszínek, a barakkok, az elsötétített ablakok, a drótkerítés, ezek színei, méretei és arányai is mind-mind a klasszikus képsorokat idézik. Sőt, még néhány dialógus is a filmből lett kiemelve. A játék során olyan ismerős figurákat irányíthatunk, mint MacDonald, Sedgwick vagy Hilts, akiknek ráadásul átültették sajátos képességeiket is (zár feltörés, tolvajlás, német nyelvtudás stb.).

A szóban forgó két játék közt lényeges különbség még játékmenetben és irányításban van. Utóbbi a PoW esetében igen gyötrelmesre sikeredett, folyamatos mozgás- és kameraproblémákkal kellett küzdeni (legalábbis PS2-őn és PC-n, X-en nem próbáltam). A TGE irányításával viszont nincs gond, igazán kézre esik, még több óra folyamatos játék során sem kaptam ínhüvelygyulladást a Big Mac irányítótól. Bal analóggal mozgunk, jobbal lehet finoman állítgatni a kamerát (nem számítva a már említett akadásokat). A digitális paddal tudunk objektumok mögül (oldalirányba és felfelé) kilesni. Ez a funkció olyan gondosan kimunkált, hasznos és kényelmesen alkalmazható, amilyennek csak elvárhatja a kedves vásárló! Játék során néha azon vettem észre magam, hogy együtt hajlik nyakam és fejem a karakterével. Míg ő a dobozok mögül, fedezékéből kémlelt, én majd' kiestem a fotelból, ahogy autós játé-



FŐSZEREPBEN: STEVE MCQUEEN











THE GREAT ESCAPE

koknál is lenni szokott, ha túl nagy sebességgel érkezünk a kanyarba. A színes gombokkal tudunk guggolni (piros), kúszni (guggoláskor piros hosszan), tárgyat felvenni és ajtót nyitni-zárni (zöld), inventory-ban matatni (sárga + fel/le). Kulcslyukon nézelődni az ajtó mellett állva, a furcsa kis jel megjelenésekor lehet (d-pad felfelé). Ez a kukucskálás is igen kényelmes és hasznos, szerintem szebben és praktikusabb oldották meg a készítők, mint a PoW-ban. Lopakodásra a bal ravaszgomb szolgál, ilyenkor nagyon halkan és lassan megyünk (guggolás közben pedig még annyira). A jobb ravasszal fojtogathatunk hátulról és oszthatunk pofonokat szemből – igaz, továbbjutásunk szempontjából rendszerint régen rossz, ha ilyesmire kerül sor. A Selecttel nézhetjük meg feladataink listáját és a tájékozódást segítő térképet (melyen a zöld nyíl mutatja haladási irányunkat és pozíciónkat, a pirossal hanyagul bekarikázott rész pedig az aktuális célt jelöli).

Játékmenetét tekintve a TGE-t kicsit kötöttebbnek találom a kelleténél. Öt-hat feladatból álló pályák vannak, azokat kell egymás után teljesíteni. Mindig meg kell szerezni valamit, és azzal A-ból B pontba észrevétlenül ellopódzni. Szabadfoglalkozás nincs. Jó, van helyette más, néha lehet járműveket vezetni, katonákon tankkal áthajtani, géppuskázni és mindenféle fegyverrel ölni a nácikat. Ilyenek nem voltak a PoW-ban, pedig tökéletes feloldásai a sok lopakodás okozta feszültségnek! Mégis hiányoznak a játékból a PoW-ban átélt (és a címadó TGE filmben látott) mindennapi keserves rutinok: a kötelező megjelenés appeleken és étkezéseken, a váltakozó napszakok, a délutáni szabad órák az udvaron, cserekereskedelem, információk gyűjtése a rabtársaktól, a kidolgozott narrátor. A PoW-ban élni kellett a táborban, az egésznek volt valami halvány „láger-sims" színezete, amihez képest a TGE túlságosan lineáris. Más kérdés, hogy korántsem működött tökéletesen a Prisoner of War-féle elképzelés, míg a Great Escape játékmenete mondhatni zökkenőmentes – csak hát kicsit puritán felépítésű.

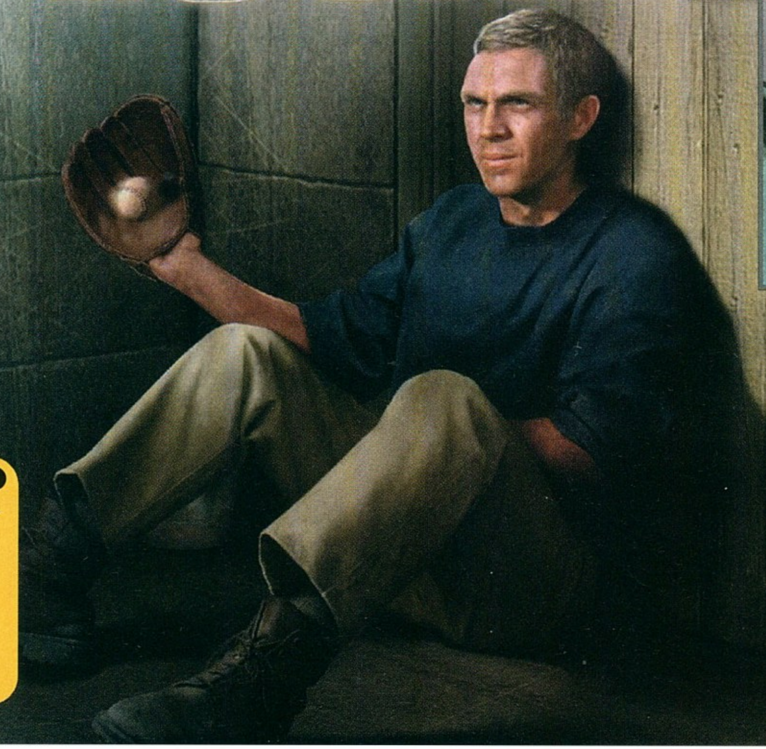
Még ha lineárisan is, de igen jó ritmusban adagolja különböző feladatainkat a Great Escape. A settenkedést helyenként a már említett lövöldözés (mondtam már, hogy az egész játék kapásból légi háborúval kezdődik?) és járművezetés, máshol pedig álruhás mászkálás váltja fel. Ez a betét remekül sikerült, hamis papírok és egy eltulajdonított német egyenruha birtokában ugyanis szabadon lézenghetünk az ellenség között. Aztán csak lazán, természetesen viselkedni! Hamar gyanút kelt, ha a beidegződött lopakodásban közlekedünk. Persze nem hagy sokáig élvezkedni a játék. Egyenruhában vagy sem, mindig jön valami, ami megnehezíti helyzetünket (mindhárom nehézségi szinten). Olyannyira, hogy azon vesszük észre magunkat, már megint kezdhetjük elölről az egész pályát. Mentés tudniillik csak a szintek elején van, ami a sokadik próbálkozás után már kifejezetten BOSSZANTÓ! Persze annál gyorsabban lehet haladni, minél többször veselkedtünk neki az adott szakasznak. Ez viszont nálam a szavatosság rovására megy, vagyis elveszi a kedvet a játék többszöri végigjátszására. Akad néha egyéb érdekes dolgunk is. Például amikor a Zwischenholz kastélyból való szökést követően a havas hegyen lévő német helyőrségbe érünk. Itt álruhában vagyunk, nem keltünk feltűnést. De a közeli bódéban már csörög is a telefon, minden bizonnyal a kastélyból akarják jelenteni szökésünket. Na, mi ilyenkor a teendő? Sajnos nem szükséges magunktól rájönni, feladatunkat mindig világosan ismerteti a program. Ugyancsak ötletes – a filmből átemelt betét – az őrök figyelmét elterelő közjáték, a „distraction". Ilyenkor valamelyik társunk őrületet színlel, hogy mi addig is észrevétlenül tevékenykedhessünk.

MESTERSÉGES NÉMETEK

Mint az efféle játékokban általában, a harmadik birodalom katonái itt is meglehetősen buta, kretén jellemekként vannak megformálva. Ezt bizonyítja az angol „goon" (buta, hülye, tökfilkó) szócska is, amivel a program a szoldátokat jelöli. Mondjuk ez a sablon még mindig elfogadhatóbb a MoH sorozat embertelen gyilkoló gépeihez képest. A németek viselkedése hamar kiismerhető, mivel minden őr determinált útvonalon közlekedik. Váratlanul nem néznek be sehova, rendre figyelmen kívül hagyják például a nagy rakás, elbújásra kiváló dobozok mögötti árnyékos területet. Persze egy óvatlan mozdulattal könnyedén kizökkenthetjük őket monoton strázsájukból (sajnos szándékosan nem lehet módosítani pályájukat – nincs füttyögés meg doboz-hajigálás, á la Splinter Cell). Ha egy pillanatra meglát vagy meghall valamelyik, de mi rögtön elbújunk, még van esély, hogy a német azt hiszi, hallucinált, és elfelejti az incidenst. Rosszabb a helyzet, ha már gyanút fogott, és nekiáll ellenőrizni olyan területeket is, amiket máskülönben nem szokása. Mit ne mondjak, ezek igen izgalmas helyzetek, ilyenkor szórakoztató igazán a játék. Egyébként gyakran produkál meglepően realisztikus pillanatokat a Great Escape. Például mikor rutinellenőrzés során, a saját barakkomban – ahol megengedetten tartózkodtam – rám rivallt egy tiszt, csak mert próbaképpen kidugtam a fejem az egyik fal mögül. Vagyis „látta", hogy leskelődöm. Egy másik alkalommal úgy gondoltam, most túljárok a németek eszén, becsapom a mesterséges intelligenciát. Hagytam, hogy észrevegyenek, és el akarjanak kapni, majd gyorsan – a szemük láttára – átöltöztem a biztonságot jelentő náci egyenruhába. Hogy mi lett az eredmény? Simán lelőttek. Szóval nem teljesen hülyék. Egy másik lebukást követően még a teherautót is kirobbantották alólam, amivel pedig ideális esetben (vagyis lebukás nélkül, kulcs és menetlevél birtokában) szép nyugodtan elhajthattam volna a színről.

Kénytelen vagyok előhozakodni a két örökös feketebáránnyal, textúrával és poligonnal. Utóbbiból szerintem túl kevés van a játékban, előbbiből pedig silány minőség. Különösen az emberek arca és ruházata csúnya, sematikus. A környezeti elemek (fű, fa, fal, szikla stb.) felületei változó minőségűek, de sehol nem dobtam el hajamat a gyönyörűségtől. A modellek, legyen szerves vagy szervetlen virtuális kreatúra, számomra túl szögletesek. Szögletes az emberkénk, szögletes az erdőben a dús aljnövényzet, szögletes a kis híd a patak felett, szögletesek a csirkék a farmon, szögletes a náci farkaskutya a járőr mellett (ettől azért még félelmetes) és így tovább. Bár kétségtelenül vannak szép jelenetei a TGE-nek, az Xbox erejét sehol sem teszi igazán próbára. A Splinter Cell grafikájához pedig legfeljebb Makó-Jeruzsálem viszonylatban mérhető. Pedig milyen jó is lett volna, ha ezt a témát is ahhoz hasonló, fotorealisztikus vizuális környezetben prezentálják! Be kell azonban érnünk Prisoner of War szintű megjelenéssel. Na, meg erős Medal of Honor mellékízzel. Elég, ha egy pillantást vetünk a kis iránytűre ott a bal alsó sarokban. A körülötte futó energiacsík, a találatjelző körszeletek mind ismerősek. Biztos csak véletlen egybeesés... De, hogy ne csak gúnyolódjak; az animációk dicséretet érdemelnek! Karakterünk más és más tempóban, illetve mozdulatokkal halad előre, hátra és oldalirányban, függően attól, hogy normálisan, lopakodva vagy guggolva közlekedünk. Hangzás terén sincs egyéb probléma, mint hogy a németek nemcsak velünk, hanem egymás közt is angolul beszélnek, ami felettébb illúzióromboló. A játék muzsikája kellemes, a filmet idézi. Már a menü alatt a főcímzenét halljuk, mi több Dolby Digital minőségben, már ha körülményeink ezt lehetővé teszik. Összesítve, a lopakodó-akció műfaj képviselőjeként a TGE nem rossz próbálkozás, de úgy gondolom, nincs helye a dobogón a Metal Gear és Splinter Cell játékok mellett. Mint adaptáció viszont módfelett színvonalas anyag! A *Nagy szökés* rajongóinak, és úgy általában a II. Világháború témáját kultiválóknak valószínűleg nem fog csalódást okozni. A Prisoner of War-hoz képest egyszerűbb szerkezetű, de jobban is játszható. Hangulatát tekintve helyenként kifejezetten stresszes és nyomasztó játék, ami nem hiba, hiszen a valós háborúban még sokkal lélekölőbb állapotok uralkodtak.

Stil.





MARTIN BELESZÓL!

Nem kevés időt áldoztam az életemből annak idején a Great Escape C64-es verziójára. Nem volt egy ideges game, reggel 9-től este 8id el lehetett molyolni vele úgy, hogy az ember észre sem vette az idő múlását – csak sorakozóra meg étkezésre járt és várta a vöröskeresztes csomagokat... Én a PoW-ban kicsit csalódtam, ez a TGE viszont nagyon tetszik. Jó a motorozás, jó a lövöldözés, úgyhogy bártan ajánlom minden X tulajnak!

THE GREAT ESCAPE

SCI / PIVOTAL

MÁS VERZIÓ: PS2

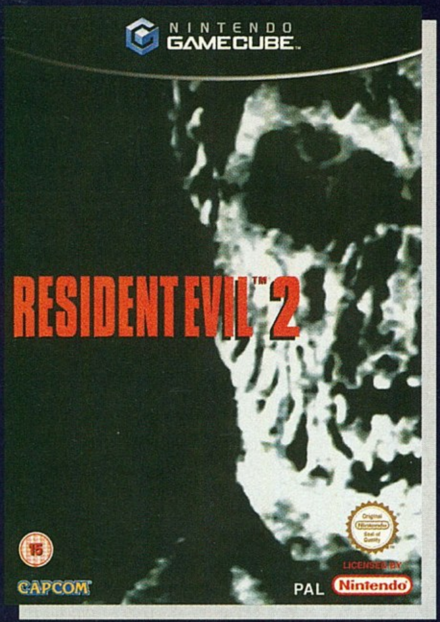
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
1 mentés 11 blokk

✔ jó adaptáció
× szebb is lehetne, nincsenek checkpoinok

7.5 pont

IGY NÉZ KI EGY PS JÁTÉK GC-N!



A brutálisan felturbózott és új helyszínekkel kiegészített Gamecube-os Resident Evil után a gamer társadalom GC tulajai, mint egy megváltót várták az új RE részek eljövetelét, velem egyetemben. Nem titkolom, hogy számomra mindig is a Resi2 marad a király a zseniális felépítésével, a két választható szereplőjével, és az A-B történetkapcsolásával. Látván, hogy milyen evolúción ment keresztül a Resident Evil, el sem tudtam képzelni, hogy milyen és mennyi újdonsággal fogják teletömni a Resident 2-őt, ami egyébként globálisan is a legközkedveltebb rész. Már akkor furcsa borzongás futott át rajtam, ha csak a Resi1 felújított videó betétjeire gondoltam: milyen jó is fog kinézni a RE2 ezzel a megjelenítéssel, ezzel a grafikai tuninggal! Aztán szép lassan teltek a hónapok, és amekkora hírveréssel és csinnadratta közepette jelent meg az első rész, most ugyanakkora csend honolt a Capcom háza táján, hogy végül egyik napról a másikra szép halkan, mindenféle beharangozó nélkül bekússzon mindkét rész a szerkesztőségbe. Egy nagyobb gombóccal a hasamban indultam hazafelé (aznap hat gofrit reggeliztem :) **(Meg is látszott – meg vagy hízva! Martin :)** annak ellenére, hogy tisztában voltam a játékokról csak fél-fél oldalt kell körmölnöm, ami elenyésző a Resi1 nyolc oldalas cikkéhez és végigjátszásához.

Otthon aztán kaptam két olyan öklöst, hogy majdnem kiadtam mind a hat gofrit! Hihetetlen, hogy ezt meg merte csinálni a játékos társadalommal a Capcom, és közvetve a Nintendo! Arról van ugyanis szó, hogy a játékot ki merték úgy adni, hogy mindössze minimális változtatásokat eszközöltek! Szó sincs itt semmiféle remake-ről, teljesen lecserélt grafikai motorról, újratervezett szereplőkről, felújított videókról, új helyszínekről! Egyszerűen fogták az egészet és átportolták a Playstationös játékot Gamecube-ra! A végeredmény pedig siralmas lett. Nevetségesesen négyszögletes, pár száz poligonból felépített szereplők rohangálnak az életen, elmosódott hátterek előtt. A felszedhető tárgyak pixelesen csillognak, hasonlóan a tűzeffektusokhoz. Ennél talán még a japán RE2 port is jobb volt (bár az is elég gyatrán nézett ki, főleg a pixelhegy videókkal), de ott legalább voltak olyan extra opciók, mint a FMV Viewer, vagy az Art szekció, amiért egy fanatikusnak érdemes volt beszereznie. A GC verzió egyébként az újra kiadott Dual Shockos változattal megegyező, tehát az oridzsi játékmód mellett az Arrange is szerepel a korongon. A progik egyébként bitre ugyanaz, mint a PS-es (tehát egy 3D-s survival horror, talán csak néha a zenék lettek megvariálva, de lehet hogy csak az én bot fülem tévesztett meg), itt is választható mindkét szereplő (ráadásul az egész játék felfért egy diszkre), és ugyanúgy mindkettejükkel a zombik által megszállt Racoon City-i rendőrségi épületből kell kimenekülni, majd ezután következik egy titkos föld alatti laboratórium, de idáig már nem vittem el a játékot. Ha ügyesek vagytok behozhatjátok Hunkot (őt egyébként látni lehet maszk nélkül a RE3 introjában!) és Tofut is, de ha ezelőtt bármilyen gépen is végigjátszottad már, nem látom értelmét, hogy újra beszerezd, hacsak nem vagy elvakult fanatikus, vagy soha nem játszottál még vele. Kár volt ezért, mivel a RE2 egészének felépítése volt az, amiből a legtöbbet kihozhatták volna, de valószínű ezt nem is akarták. (A gépkönyvben egyébként megint szerepel az S rang, lehet próbálkozni! :)

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu





RESIDENT EVIL 2

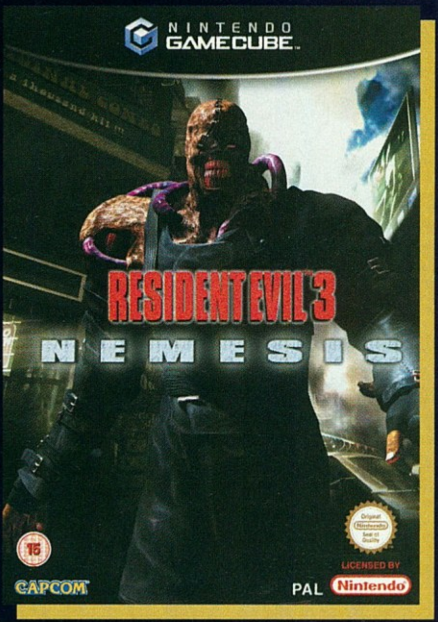
CAPCOM	
MÁS VERZIÓ: PS	
grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
1 blokk

✔ sok régi emlék
× undorító húzás, ratyi egy az egyben port

5 pont

SZÖRNYŰ JÁTÉK, BÁRHONNAN IS NÉZEM



Az RE3, az RE2-vel együtt érkezett, és annak ellenére, hogy nálam az RE3 az utolsó helyen szerepelt mindig is (leszámítva az összes RE: Gun Survivor játékot), ettől függetlenül sok-sok munkával és odafigyeléssel ebből az epizódból is kisülhetett volna egy akkora sikerjáték, mit a GC-s RE1-ből. Az RE3 is egy sima port, azaz hozzáigazították a kódot a Gamecube hardveréhez, és egy az egyben átkonvertálták a játékot, mindenféle változtatások nélkül. A Resident Evil 3 egyébként rendelkezik néhány újítással az elődjéhez képest, bár épkézláb sztorit már nem tudtak összedobni a játékhoz (ez majd csak a Code Veronica-nál sikerül majd). Az első mindjárt az, hogy megpróbálták az egész játékot kiemelni a zárt klausztrofóbiás helyszínekről, a nagy nyitott térségekbe, azaz ki Racoon City zombiktól hemzsegő utcáira. Ennek kivitelezés nálam abszolút megbukott, mivel a bejárható területek ugyanúgy le lettek korlátozva, mintha épületek belsejében szaladgáltunk volna. Az is újdonság volt, hogy a hagyományos lőszereken túl különféle lőporokat is felvehettünk, és kedvünk szerint mixelhettük őket, így kapva egyre brutálisabb töltényeket. Ami még említésre méltó, hogy bizonyos tereptárgyakat (például hordókat) szét is robbanthattunk, ezáltal még nagyobb pusztítást okozva, és a történet fordulópontjainál többször volt alkalmunk dönteni két lehetőség között, ami megnövelte a játék szavatosságát, mivel ilyenkor a sztori is egy kicsit másképp alakult. A játékban egyébként Jill Valentine-t, a RE1 főszereplőjét, és egy kommandós fickót kellett felváltva irányítani, hogy nyomunkban a „Nemesis"-szel valahogy élve kijussunk a városból. Az RE3 már alapban is egy gyengébb alkotás az elődjeinél, bár valószínű, hogy ennek semmi köze ahhoz, hogy a GC-s RE3 portja ha lehet még gyengébb, mint a kettőé. A hátterek talán még elmosódottabbak, még élettelenebbek, halványabbak egy fokkal, és ez igaz a szereplőkre is, akik szögletes téglatestekből vannak felépítve. Annak ellenére, hogy legalább a pixeleket megpróbálták elmosni a készítők, azért ha egy objektumot közelről vizsgálunk meg, vagy egy zombi a kamera felől gyalogol be a képbe, bizony ugyanabban a látványban lesz részünk, mint a PS verzióban, akárcsak a tűz, a víz, a robbanás effektusoknál. Igazán felháborító dognak tartom, hogy ezt a két játékot képesek voltak így piacra dobni, mivel mindkettő technikai megvalósítása fölött már rég eljárt az idő, és azok a szerencsétlenek, akik nem informálódnak mondjuk a Konzolból, és arra számítanak, hogy a Capcom betartja az ígéreteit, és minden részt felújítva dob piacra, bizony nagyon beszophatják a cég eme retkes húzását. Úgy látszik a Capcom csalódott a RE eladásokat illetően, ezért nem is vette a fáradtságot, hogy időt és pénzt öljön a további részek elkészítésében, csak arról feledkeztek meg, hogy ez nem a játékosok hibája (ugyanis ahány GC tulajt ismerek, annak mind megvan a RE is), hanem alapban a Nintendóé, aki már rég elásta a céget az N64-gyel, és a silány programfelhozatallal. Ettől függetlenül maradok Nintendo párti, és csak reménykedni tudok, hogy a RE sorozatot idővel megjelentetik majd pl. Xbox 2-őn is, egy kis extra profit reményében… :(

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu





RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

CAPCOM	
MÁS VERZIÓ: PS	
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
1 blokk

✔ most már ilyen is van gc-n
× ez is egy igénytelen port

4.5 pont

A DJ-K VÉRBOSSZÚJA



A Def Jam Vendetta nem is olyan rég debütált Playstation kettőn (azon kevés PS2-es programok közé tartozott, amit valami csoda folytán nekem volt szerencsém tesztelni), és már itt is a Gamecube átirat, úgyhogy csapjunk a lecsóba. A Def Jam sem lenne több a sok hasonszőrű pankrációs kamu programnál, ha nem tudnák az EA Big-es arcok, hogy odaát a tengerentúlon mitől is döglik a légy. Odaát pedig mindentől döglik a légy, ami nem legális, hiszen kit érdekel a Gran Turismo, ha egy tankkal is végigmasírozhatok az utcán, és kit érdekel a Legends of Wrestling bármelyik része is, a sok őscsótány kamubirkózóval a tizenkettes csatornáról, ha odalent a raktárépületben valódi vér folyik, és a csonttöréseknek sem hungarocell hangja van. A DJV éppen ezért kapott egy ütős kis sztorimódot, ahol mi egy kezdő, de igen ambiciózus figurát fogunk alakítani, aki a felemelkedést és a meggazdagodást az underground utcai pankrációban látja. Ebből adódóan a helyszínek sem hatalmas sportcsarnokok, hanem koszos raktárépületek, illegális kaszinók, háztetők, parkolóházak, edzőtermek, és a szereplők sem szteroidzabáló showmanek, hanem sitten kigyúrt, agyonvarrt nehézfiúk. Ahogy haladunk előre a sztoriban, úgy nyílnak meg az új helyszínek, az új kihívókkal; külön jó pont, hogy a történésekben van egy mellékág is, ahol a saját kis szerelmi életünkkel kell foglalkoznunk, azaz le kell tennünk a voksunkat valamelyik csöcsös néni mellett, akit aztán később még irányíthatunk is. A Def Jam Vendetta másik nagy vonzereje az elképzelhetetlenül sok mozgásfajta. Itt a Killer Instinctes őrült gombnyomkodással sokra nem megyünk: vagy kellőképp megtanuljuk az irányítást, vagy sok babér nem terem számunkra a game-ben. Az irányítás egyébként rém egyszerű, mindössze néhány gombot kell használnunk, annál bonyolultabb viszont a több száz mozgás kombinációjának fejben tartása, és egymásba fonása. Rengeteget játszottam a PS2-es DJV-val, de most, hogy a kezembe került a GC-s változat, még mindig számtalan meglepetést tartogatott számomra a játék. Egyszerűen kimeríthetetlen mozgáskultúrával rendelkeznek a versenyzők, heteket játszhatsz úgy, hogy a mozgásoknak még a felét sem látad. A szereplők minden szituációban megfelelően brutálisan reagálnak, még akkor is, ha néha „árnyékra" vetődnek is. Az irányítás komplexusából adódóan a stuff egy kicsit nehéz; egy bizonyos szint után izzasztó feladtat leverni a remekül kombináló gépi ellenfeleket. A sztori módon kívül még rengeteg lehetőség vár minket, hogy tökéletesre csiszolhassuk technikánkat: van sima meccs, túlélés, mindenki-mindenki elleni küzdelem, és csapatbunyó, ahol még külön extra mozdulatok is állnak a páros kivégzésre, és ott a bemutató is. Grafikailag a PS2-es színvonalat hozza a játék, ami jelen esetben nagyon jó, de azért a Gamecube ennél jóval többet is elbírna. Zeneileg – mint azt már említettem a PS2-es tesztnél is – kiváló az anyag, hiszen egy rakás amerikai rapper került fel a diszkre, akik közül sokan szerepelnek is a játékban. Mindent összevetve a Def Jam Vendetta nálam az első számú pankrációs program, és bátran ajánlom mindenkinek, mivel egy teljesen más beállítottságú emberkét (lásd nálam) is megfog a játék a hangulatával.

Csipi M Lee
Csipimlee@576.hu





DEF JAM VENDETTA

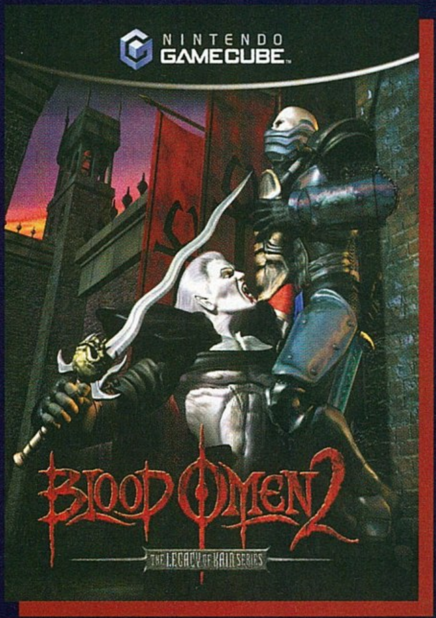
EA BIG	
MÁS VERZIÓ: PS2	
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos
2 blokk

✔ nagyon ott van a hangulat
✕ semmi különös

8.5 pont

A VÉRED SZÍVJA...



Utoljára PS1-es Soul Reaver megjelenése után volt szerencsém a mára már négy részes sorozattá dagadt Legacy of Kain eposzhoz. Akkor nem fogott meg a játék, mivel a Nintendo 64-es grafikához szokott szememnek gyomorforgató látványt nyújtott a progi pixelhegyes kinézete és az állandóan össze-vissza hajladozó, széteső majd összeálló objektumokat produkáló grafikus motorja, annak ellenére, hogy később egész nagy rajongótábora kialakult a game-nek (persze mint tudjuk a nép hangja nem minden esetben istené...). A PS2 megjelenése után csináltak is belőle egy remake-et, mint minden menőbb játékból, ami állítólag tényleg jól sikerült (bár gyanús, hogy a Dzson írta ezt róla :) most pedig itt ez a Blood Omen 2 GC-n, ami semmi jóval sem kecsegtet, mivel egy PS2-ről egy az egyben átportolt játékról van szó, és ez meg is látszik rajta – a grafikán ugyanis semmit sem javítottak! A játék főszereplője – nem meglepő – az a figura, akit anno a Soul Reaverben láttam, mint csúnya bácsit. Legalábbis a csávó dobatta bele Razielt a halastóba. Ő név szerint Kain, és foglalkozására nézve gyakorló vámpír fejedelem, aki megpróbálta legyakni és szolgasorba hajtani az emberiséget. Elmebajának végül egy hegyomlásra emlékeztető lovag vetett véget, azáltal, hogy leverte a várfalról, mint macskát kakkantani. Kain a nagy ijedtségre aludt is vagy kétszáz évet, amíg fel nem verte a szundikálásból egyik nőnemű fajtársa, aki néhány másik vámpír társaságában titkos terveket szövöget a vámpírnemzettség újraélesztéséről, és a potenciális vérbankok megcsapolásáról. Szóval nekünk ezt a ramaty öreg kisemmizett vámpírt kell terelgetnünk a pályákon, levernünk a védtelen, vagy jól felfegyverzett embereket, miközben nevetségesen egyszerű logikai feladatokat (húzd meg a kart, told meg a ládát, stb.) oldunk meg. Hasonlóan Raziel kalandjához, a lényeg azonban most is a pályák végi főellenségek leverésén van (ők egyébként áruló dezertőrök), akiktől visszaszerezhetjük ellopott képességeinket, mint például a telekinetikát. Egyébként egy ódon város szolgál helyszínül a kalandozásainkhoz, értelmi fogyatékos lakossággal (értsd: hiába állsz mellettük, addig nem veszik észre, hogy vámpír vagy, amíg rájuk nem hörögsz, de legalább meg lehet rugdosni őket a földön, mielőtt kiszipolyozod belőlük veres vérüket – vesszen a buta AI!) és ködös (legalább nem látnak tőle) szín(vér)szegény megjelenítéssel, közepes grafikai kidolgozottsággal, gépmozgású szereplőkkel. Harcolni is lehet ám, méghozzá a saját kezünkön kívül (amin láthatóan kétszáz éve nem dolgoztak manikűrösök) szerezhetünk fegyvereket is, amik ideig-óráig megkímélnek minket a körmeink letörésétől. És ha már mindenkit jól agyonkarmolásztunk, végül ráakadhatunk arra a lovagra is (vagy valamelyik leszármazottjára), aki lenyúlta tőlünk a Soul Reaverünket. A játék tipikusan azok közé a game-ek közé tartozik, amelyekkel egy percet sem játszanék, ha nem fizetnének érte, de mivel Gamecube-on értelmes játék ebben a 3D-s kaland-akció kategóriában szinte semmi sincs, a bátrabbak tehetnek vele egy próbát. Én azonban inkább újabb kétszáz évre a hullámsírba temetem Kaint és az ő vérszegény történetét. Áve.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu





BLOOD OMEN 2

EIDOS / CRYSTAL DYNAMICS	
MÁS VERZIÓ: PS2, X	
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
1 blokk

✔ vérszívás, földön fetrengő emberek rugdosása
✕ minden tekintetben középszerű

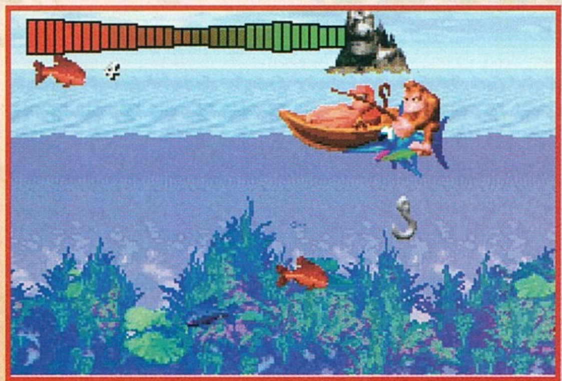
5.5 pont



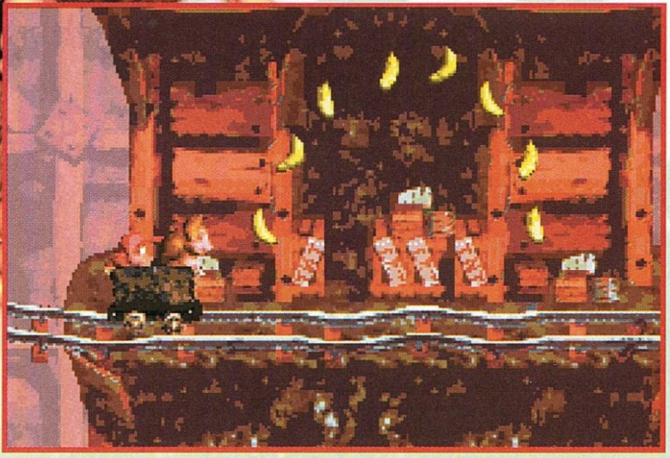
DONKEY KONG COUNTRY

A Donkey Kong Country nem új játék, még 1994-ben készítette SNES-re a Nintendo egykori első számú külső fejlesztőcége, a korábban Ultimate néven ismert angol Rare. A játékot, aminek SNES-en és GB-n több része is megjelent sokan tartják minden idők legjobb 2D-s mászkálós anyagának, vagy legalábbis az egyik legjobbnak, Martin is ezt nevezte ki az 1994-es év játékának az 1995. januári KByte-ban. A gámából egyébként már készült egy GBC átirat 2000-ben, de az a platformból adódóan még nem közelítette meg az eredeti színvonalát, nem úgy, mint a most megjelent GBA port, ami szinte száz százalékban azonos az eredetivel. Emiatt azon egykori SNES játékosoknak nem is tudok semmi újat mondani, akiknek már régebben is szerencséjük volt a Donkey Kong Country-hoz (ők bizonyára el is rohantak már megvenni a GBA verziót), ez a cikk inkább a fiatalabb generációhoz szól, akik számára még teljesen új a játék.

Az anyag tehát egy klasszikus, 2D-s, oldalnézetes, mászkálós anyag, sok tekintetben kísértetiesen hasonlít a Super Mario Worldökre, legalábbis ami a játékmenetet illeti, a látvány természetesen teljesen más. Főhősünk ezúttal egy gorilla, a játéktervező-isten, Shigeru Miyamoto által 1981-ben kitalált Donkey Kong, aki bár az eredeti játéktermi játékban még gonosz volt, azóta többnyire már csak pozitív szerepeket kap. A nagy gorilla mellett irányítható karakter kis rokona és cimborája, Diddy Kong is, aki csimpánz, képességeikben és irányításukban mondjuk nincs igazán számottevő különbség. Egy játékosos módban is szerepel mindkét majom egyszerre, az egyiket kontrolálhatjuk, a másik pedig közvetlenül mögötte halad, és majmolja, leutánozza minden mozdulatát, az L gombbal pedig bármikor megváltoztathatjuk a sorrendet. Külön energiánk nincs, de ha az egyik majom meghal, a másikkal még mehetünk tovább, és csak akkor kell elölről kezdenünk a pályát, ha mindketten fűbe harapnak, ráadásul a pályák felénél van checkpoint hordó is, ami kicsit megkönnyíti a feladatunkat, és elég sok DK feliratú hordóval is találkozhatunk, amiknél feltámaszthatjuk bajtársunkat.



Maga az alapjáték tehát nem igazán különleges, eléggé szabványos, ugyanakkor szinte minden jó ötlet megjelenik benne, ami valaha előfordult platformjátékban, emiatt mégiscsak végtelenül színes és addiktív egy darab. Tehát itt is egy Mario jellegű, 8 irányú parallax scrollos játékban kell jobbra nyomulnunk, és egyetlen igazi célunk van, hogy elérjük a pálya jobb szélét. Természetesen rengeteg a gyűjtögetnivaló, de ezek mind fakultatívak, többnyire további életekhez segítenek hozzá minket, például egy élet a jutalmunk, ha összegyűjtjük a KONG szó szétszórt betűit, ha felszedünk egy vörös lufit, vagy ha a rengeteg banánból 100-at összeszedünk. További tárgyak még a különféle állatok aranyszobrai, a fényképezőgépek, melyek a fényképalbum képeit gyarapítják, de hasznuk igazán csak maga a gyűjtögetés és a játékidő növelése, és sok-sok különféle hordó. Ezek közül kettőt már említettem, de vannak ellenfélhez vágható robbanó hordók is (több különféle), vannak olyanok, amik bonuszpályára teleportálnak minket, vannak olyanok, amik ágyúként lőnek ki minket (ezekből is van többféle), vannak olyanok, amik rövid időre megállítanak bizonyos típusú ellenfeleket, és van még sok további is.



Harcolni többféleképpen is tudunk, az említett hordók mellett rá is ugorhatunk az ellenfelek többségére, mint a Mario-ban, továbbá el is sodorhatjuk őket Donkey bukfencével vagy Diddy cigánykerekével. A továbbjutásunkat segítő eszközök száma is elég nagy, szinte minden pályán találkozhatunk valami újdonsággal, ez pedig kellően színessé és megunhatatlanná teszi a játékot. Az ágyú-hordók mellett vannak különféle pályákon mozgó liftek, lengő és vízszintesen mozgó kötelek, gumiabroncsok, amikről nagyobbat ugorhatunk, meg még sok egyéb érdekesség. Bonuszpályákban sincs hiány, szinte minden pályáról elérhetünk többet is, ezekre vagy hordókon keresztül teleportálhatunk, vagy barlangokba bemenve juthatunk. Ezeken amellett, hogy rendszerint eszméletlen mennyiségű banánt és egyebet gyűjthetünk, sokszor kisebb minijátékokat is találunk. Van, ahol kilőhetjük magunkat egy hordóból nagyon magasra, és ha szerencsénk van, így a lehető legtöbb bonuszt gyűjtjük be, van olyan, ahol szinte Breakout szerűen pattoghatunk fel a tárgyakhoz gumiabroncsokról, van „itt a piros, hol a piros" játék hordókkal, és még számos hasonló, ezek is remekül növelik a játszhatóságot és színesítik a főjátékot. De maga a főjáték is változik helyenként, vannak például víz alatti pályák, melyeken teljesen máshogy mozoghatunk, és vannak olyanok is, ahol bányászcsilléken száguldozhatunk, mint Indiana Jones (ez a kedvencem).

MAJOMKODÁS EZERREL



Tovább fűszerezi a játékot az, hogy sok pályán újabb barátokra is lelhetünk, rendszerint ládákból szabadíthatunk ki más állatokat, orrszarvút, kardhalat, struccot és békát, ezek hátára felpattanva sok új mozdulattal gazdagodik a repertoárunk, új támadásokkal, nagyobb ugrással, repüléssel, egyebekkel. A nagy világtérkép 6 kisebb zónára oszlik, ezeken haladhatunk sorban, mint a Mario-ban és számos más platformerben, minden pálya megverése után egy újabbat érhetünk el, de bármikor visszamehetünk a korábbi pályákra is, hogy jobban teljesítsük őket, és új életeket szerezhessünk könnyűszerrel. A játék világában összesen (ha jól számolom) 33 pályát látogathatunk meg, plusz a zónák végén természetesen egy-egy főnökkel is meg kell mérkőznünk. A pályák mellett egyéb fakultatív helyszínek is megjelennek a térképeken, a bölcs öreg Cranky majom tippekkel lát el minket, Funky majomnál egy nagyon jó horgászjátékban nyerhetünk bónuszokat, Candy majomnál pedig egy hagyományos táncos játékban.

Ennyi dicséret után jöjjön a feketeleves. Bár az már a fentiekből is kiderült, hogy a Donkey Kong Country egy nagyon király platformer, ami a stílus szinte minden elemét felvonultatja, korrektül variálja, remek és sokszínű játékmenettel rendelkezik, jól megtervezett pályákkal és igazán fülbemászó zenével (kicsit remixelve lett a SNES verzió óta), ugyanakkor vannak vele apróbb problémák is. A legfőbb a grafika minősége, annak idején SNES-en a játék vizuálisan is kuriózum volt, akkor még nagyon ritkán léteztek prerenderelt 3D grafikával futó játékok, mára azonban ez a tény önmagában semmit sem jelent. Ma már szerintem az eredeti SNES verzió grafikája sem üt annyira, de a konverzió folyamán még ezerszer rondább lett, emiatt grafika terén a 2-es és 3-as osztályzat között hezitáltam, végül inkább lefele kerekítettem. Néhány egyéb téren is visszalépés történt, az eredeti SNES intró szerintem jobb és humorosabb volt, meg kellett volna tartani, de azért a jelentős változások és romlások a játék egészére nem jellemzők. Talán egyesek kifogásolnák azt is, hogy a játék túlságosan könnyű, és nem lehet állítani a nehézségi fokozatot, ez nyilván rossz hír a kihívások kedvelőinek, de szerintem inkább legyen könnyű, mint nehéz, ezért én ezt nem veszem negatívumnak, sőt nagyon lassan, öregesen azért keményednek kicsit a pályák. Az anyagot tehát a ronda grafika ellenére is azért ajánlom minden platformrajongónak, csúnyaság ide vagy oda, ez az egyik legjobb mászkálós játék a gépen.

Credo

MARTIN BELESZÓL!

Nem véletlenül mondtam annak idején, hogy ez '94 játéka: az is volt! Töménytelen mennyiségben adtunk el belőle az akkor még „egyszem" 576 Shopban, a Pozsonyi úton. Ma is azt gondolom, hogy a DKC-nek az égvilágon semmi hibája sincs. Bármikor előveszem, iszonyú jókat játszom vele, habár, mintha mostanában kissé nehezebbnek találnám – hiába, ellustul az ember a mostanság divatos, egy délután alatt – SAJNOS – kivégezhető szégyenjátékok mellett. A konverzió szerintem jó lett, én minden hosszabb utazásomra magammal viszem!

DONKEY KONG COUNTRY

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: GBC

grafika:	elmegy
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
link kábel, mentés kártyára

✔ kiváló, sokszínű, megunhatattlan játékmenet
× ronda, idejétmúlt grafika

9 pont


Nintendo
GAMING 24:7
This summer you'll meet over 100 new friends.
FORGALMAZZA:
Stadlbauer Kft.
1107 Budapest
Szállás u. 21
Tel: 432-9451
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.
POKéMON SAPPHIRE VERSION
POKéMON RUBY VERSION
GAME BOY ADVANCE
POKéMON
Új Pokémon. Új világok. Új kalandok. Új 2 a 2 elleni csaták.
Megvásárolható 2003. Július 25-től. Csak Game Boy Advance és
Game Boy Advance SP-n.

SEGA ARCADE GALLERY

HAVI RETRO ADAG FÜGGŐKNEK

Sokan imádtuk és imádjuk mai is a Sega játékokat, beleértve a játékautomatákat is, amikkel a cég annak idején elkezdte az ipart. Az ilyen irányú nosztalgiában rejlő üzletet pedig a Sega is korán felismerte, ők voltak az egyik elsők, akik a régi játékaikat emulátor segítségével összeraktak kisebb csomagokba, és más gépekre, köztük PC-re is forgalmazták. A dolog jól működött, a cég egyszerűbb, idejétmúlt játékokkal is pénzt keresett szinte nulla energiaráfordítással, mi játékosok pedig felidézhettük a régi játéktermi élményeinket újabb gépeken is.

Igazság szerint a Sega Arcade Gallery nem az első régi Sega játékokat tartalmazó játékgyűjtemény GBA-n, régebben is volt már egy, a Sega Smash Pack, aminek rádásul pár nappal ezelőtt jött ki az európai verziója. Az sem volt egy rossz darab, sőt sokkal változatosabb és újabb játékok voltak benne: az 1993-mas Ecco the Dolphin (MD), az 1989-es Golden Axe (arcade) és a szintén 1993-mas Sonic Spinball (MD). Mindenesetre most a cikk tárgyát képező játék az aktuálisabb, mivel ez az egész világon és Európában is most debütált, így ezt választottam inkább ki tesztre a kettő közül.

A pakk négy klasszikus arcade játékot tartalmaz, ezek az 1987-es After Burner, az 1986-os Out Run, az 1985-ös Space Harrier és az 1987-es Super Hang-On, természetesen mindegyiket a Sega sztárfejlesztője, Yu Suzuki tervezte. A paletta ebben kevésbé színes, mert bár mind a négy játékban más a játékmenet, ugyanakkor mind a négy nagyon hasonló játékmotorra épül, hámban Mode 7 jellegű úttest fut alul, és mind a négyben rengeteg zoom-oló sprite népesíti be a képernyőt az alattunk elsuhanó táj részeként vagy út menti akadályként. De lássuk a játékokat külön-külön is, mert bár a többség számára a fenti címek alapfogalmak (nekik nem is lehet ezekről a régiségekről újat mondani), bizonyára vannak olyan ifjabb gémerek is, akik a nyolcvanas évek derekán még nem érték fel a játéktermi gépek kepernyőjét.

AFTER BURNER

Ebben a játékban, egy F-14-es vadászrepülővel kell repülnünk, a gépet a kamera hátulról követi, tehát a perspektíva nem túl előnyös, az ellenfeleink gyakran kerülnek a gépünk által takarásba, vagy zsugorodnak túl kicsire, hiszen az ilyen jellegű pseudo 3D nézetben ez törvényszerű. Alattunk kicsit bedöntve nem túl változatos talaj suhan el, ez egymás felett levő sprite sorokból van kirakva (kövek, bokrok, fák stb.), amik mind fokozatosan zoomolnak felénk, így keltik a haladás illúzióját, és rotálnak is rendesen, ha bedöntjük a repülőt. A gépünk orra előtt egy célkereszt is látható, ennek segítségével tudjuk becélozni az előttünk repülő ellenséges vadászgépeket, melyek néha a hátunk mögül kerülnek elő, néha pedig velünk szembe repülnek. A végtelen muníciós gépágyú használata mellett limitált mennyiségű rakétát is kilőhetünk, a mi egészségünkre pedig elsősorban az veszélyes, ha ránk lőnek ki rakétákat, ezeket az előnytelen perspektíva miatt sajnos elég nehéz elkerülni. Vannak olyan különleges pályák is (például a hatodik), ahol a tereptárgyak magasabbak, és szintén veszélyeztetik testi épségünket, az ilyen pályákon természetesen az ezekkel való ütközés elkerülése is cél. Bizonyos idő után átkerülünk a következő pályára, mindegyikre más színek, tereptárgyak és ellenséges gépek jellemzők, néhány pálya elején pedig egy tanker is megjelenik, ami feltölti a rakétakészletünket is.











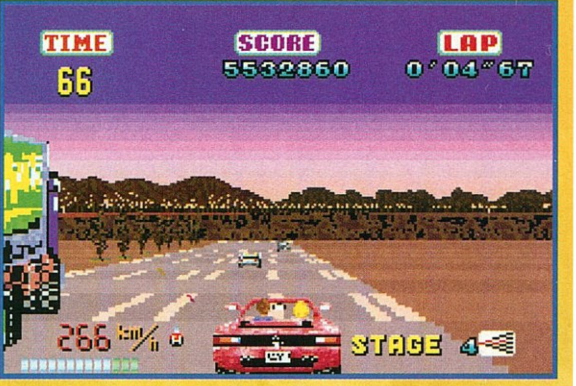
OUT RUN

Bár az After Burner gépet sem kíméltem, az Out Run volt a legnagyobb kedvencem a játékteremben, és valószínűleg ebbe szórtam a legtöbb pénzérmét is. Nem tudtam betelni vele, ezméletlen jó hangulata volt, a játékban ugyanis (számos pályán) az óceán partján kellett repeszteni egy nyitott tetejű vörös Corvette-tel, ami számomra maga volt az amerikai álom. Ugyanakkor ez az anyag tartalmazta az egyik legjobb zenét is, amit valaha játékba írtak, az eredetit Hiroshi Miyauchi szerezte, de Jeroen Tel C64-es átirata még ezerszer jobban szólt. Ennek a játéknak az a lényege, hogy a kicsit bedöntött, Mode 7 jellegű úton száguldjunk Vette-ünkkel, ne sodródjunk le az útról a kanyarokban, ne ütközzünk tereptárgyakkal és más autókkal, megfelelő időben váltsunk sebességet, és az idő lejárta előtt elérjük a checkpointot. A tereptárgyak és autók itt is a távolból zoomolnak felénk, a checkpointok előtt pedig mindig van egy elágazás, így sok alternatív útvonalon haladhatunk, természetesen mindegyik pályán más színekkel és tereptárgyakkal találkozhatunk.



SPACE HARRIER

Ez a futurisztikus játék hasonló mindkét előzőhöz, a padló itt is olyan, mint az Out Run útja, azon szaladhatunk, ám itt nincs út, mindenhol zoom-olnak szembe velünk a bokrok, kövek és egyéb akadályok, melyek egy részét ki is tudjuk lőni a végtelen munícióval rendelkező fegyverünkkel. Emberünkkel fel is szállhatunk, de sajnos a légtérben is ugyanúgy hemzsegnek az akadályok, és mindezek tetejébe elölről és hátulról is hullámokban támadnak és lövöldöznek ránk mindenféle lények és gépek, ezeket kell irtanunk, mint az After Burnerben. Minden ilyen pálya után következik egy főnökpálya is, ahol természetesen méretesebb ellenfelünk gyenge pontjait kell kiismernünk és kihasználnunk. Itt is változnak pályánként az akadályok, színek, ellenfelek és hátterek, ennek ellenére ez a játék engem valahogy soha nem fogott meg, sem a játékteremben, sem a GBA apró képernyőjén.



SUPER HANG-ON

Ez szinte teljesen ugyanaz, mint az Out Run, a legjelentősebb különbség az, hogy itt motorral kell száguldozni egy ugyanolyan, hasonlóképpen akadályokkal szegélyezett úton. Természetesen a grafika és a zene teljesen új, a másfajta jármű miatt az irányítás is egy kicsit változott, itt be kell dőlnünk a kanyarokba, és sebességet sem tudunk váltani. Itt is ugyanúgy időlimiten belül kell elérnünk a checkpointokat, hogy további pályákat is felfedezhessünk, érdekesség még, hogy nem csak zenét, de nehézségi fokozatot is választhatunk a játék elején, ezek különféle kontinenseken futnak, tehát látványra is mások és változó mennyiségű pályákat is tartalmaznak. Mivel a játék hangulata nekem sokkal kevésbé jött be, mint az Out Run feeling, ez sem volt a kedvencem, bár azért érdekes volt, mert egy játékmotoron ülve kellett játszani.

A Bits Studios jó munkásemberei összességében tisztességes iparos munkát végeztek a játékok átírásával, mindegyik anyag korrekt, jól irányítható és viszonylag hű az eredetijéhez. Azonban sajnos csak viszonylag, a játékok nem emulátor segítségével lettek portolva, hanem teljesen újra lettek írva a gépre az eredeti grafikákkal és az újrahangszerelt zenékkel, ennek következménye, hogy nem minden olyan, mint az eredetiben. Az Out Runban például már az első pálya sem egészen ugyanolyan, mint a játéktermi verzióban, az eredeti első pályáján végig lehetett menni fék nélkül padlógázzal, és a legkisebb hiba vétésekor (elég volt egy rossz ívben bevett kanyar) sem lehetett már időben elérni a pálya végét, ellenben a GBA változatban több kanyarban kell fékeznünk, és több felborulás után is beérünk. A könnyítés persze hasznos, csak így már nem száz százalékban az eredeti játékot játszhatjuk újra, jó lett volna, ha lehet választani az eredeti és a könnyített változat között. Szintén hátrány, és még ennél is súlyosabb, hogy bár van a játékokban hiscore, ez nem mentődik el, a gép kikapcsolása után azonnal elveszik. Aki kedvelte az eredeti játéktermi játékokat, az természetesen jól fog szórakozni a Sega Arcade Gallery-vel is, de ugyanakkor biztosan átkozni fogja a THQ-t, hogy mint oly sokszor, most is pár cent megspórolása érdekében feláldozta a mentési lehetőségét.

Credo

SEGA ARCADE GALLERY

THQ / SEGA

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos

✔ aránylag jól sikerült átiratok
× a játékok nem teljesen egyeznek meg az eredetivel, nincs hiscore mentés

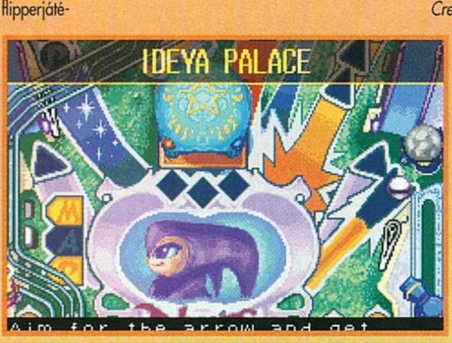
8.5 pont

SÜNDISZNÓ A FLIPPERASZTALON



Mint nagy flipperrajongó, mindig örülök, ha egy újabb flipper-szimulátorral hoz össze a sors. GBA-ra különösen sok ilyen játék jelenik meg, igaz az utóbbi hónapokban volt egy kis pauza, most azonban ismét beindult az ipar, és befutott a Sonic Team régóta várt flipperje, a Sonic Pinball Party. Ez egyébként már nem az első Sega által kiadott flipper a gépen, volt már korábban egy GBA exkluzív, a House of the Dead témán alapuló Pinball of the Dead, továbbá ott volt még a Sega Smash Pack című retro játékgyűjtemény is, ami tartalmazta az 1993-ban MD-re íródott Sonic Spinballt.

A játék főmenüjében flipperekre nem jellemzően elég sok menüponttal találkozhatunk, az Arcade kiválasztásán keresztül kerülünk a hagyományosabb flipperjátékokba, kezdetben két asztal közül választhatunk, a Sonic és a Nights közül, de egy harmadik is elnyerhető, a Samba de Amigo. Az anyag egyébként nem igazán flipper-szimulátor, inkább olyan fantáziaflipper, amit valójában nem lehet megépíteni, és aminek a felületén rengeteg sprite mászkál, cikázik és animál. Ez utóbbit leszámítva a játék hagyományos felülnézetes, felfele scrollozó asztalokon játszódik, vannak rámpák meg minden, igaz a flipperkarok a szokásosnál kisebbek, a golyó pedig nem úgy viselkedik, ahogy egy acélgolyónak kellene, nem veszélyes a dolog, de azért a fizika szimuláció nem az igazi.



A többi menüpont szerintem kevésbé érdekes, de bizonyára akadnak olyanok, akik ezeket is értékelik, és ezek tartalmasabbá is próbálják tenni a játékot. A Story módban is flippereznünk kell, azonban itt kapunk egy nagyon gagyi történetet is (csak szöveggel kiírva, animációk nélkül, ami a Sonic Teamtől eléggé gáz), mely szerint a gonosz Dr. Eggman elrabolta az ártatlan apró állatokat, és Casinopolis-ban robottá akarja alakítani őket, csak egy nagy flipperverseny megnyerésével akadályozhatjuk meg eme gaztett elkövetésében. Ez után sorban jönnek a flipperasztalok különféle feladatokkal, ezek teljesítésével kell előre haladnunk. A főmenüben a következő a Tutorial menüpont, ez nagyon szájbarágósan, mint egy részletes kézikönyv, elmagyarázza a flipperek kezelését és az asztalok trükkjeit. Van egy Party menü is, ahol különféle egyszerűbb multiplayer játékokat játszhatunk egy kártyáról, ezt követi a Tiny Chao Garden, ami egy jobbfajta (és további minijátékokat is tartalmazó) Tamagotchi-szerűség, ez azonban már benne volt több korábbi GBA-s Sonic játékban is, így nem újdonság. A Casinopolis menüpont alatt ismét flippereznünk kell, de a flipperasztalok egyszerűbbek, ugyanakkor kombinálva vannak szerencsejátékokkal, kezdetben csak a Roulette érhető el, de a Bingo és a Slots is elnyerhető. Végül van még egy Options menü, itt többek között meghallgathatjuk a játék zenéit, ami nagyon hasznos, hiszen a zenék kiválóak, és teljesen szabadon átkonfigurálhatjuk a gombokat is, ami szintén remek ötlet.



A gém szuper igényes grafika és zene terén, de a Sonic Teamtől ezt már megszokhattuk, az asztalok sem rosszak, ugyanakkor a gyenge fizika és a túl könnyű játékmenet (szinte el sem lehet veszteni a golyót) sokat von le az értékeiből, a Sonic Pinball Party tehát a GBA-s flippermezőnyben nem pályázhat legelőkelőbb helyek egyikére sem, továbbra is a Pinball Challenge Deluxe-ot ajánlom a flipperrajongóknak.

Credo

SONIC PINBALL PARTY

SEGA

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1–4 Játékos egy kártyával is
link kábel, gc link kábel, mentés kártyára

✔ remek grafika, jó zenék
× gyenge fizika, túl könnyű játékmenet

8 pont



SÜLT ZÖLD PARADICSOM



Hulk neve eddig sem volt ismert hazánkban, ám most ez az amerikai képregény is meg lett filmesítve, így természetesen azonnal megindult a felhajtás körülötte. Az izmos zöld óriás egyébként nem új keletű szuperhős, őt is (a Fenegyerekhez, a Pókemberhez és az X-Men-hez hasonlóan) minden idők legnagyobb képregényírója, Stan Lee találta ki a legkreatívabb korszakában, valamikor 1961 és 1963 között. Nemrég a mester azt is elárulta, hogy Hulkot egyszerűen Mary Shelley Frankensteinjéből és Robert Louis Stevenson Dr. Jekyll és Mr. Hyde-jából gyúrta össze. Az első képregényben még szürke volt, de a nyomdának gondjai voltak ezzel a színnel, ezért lett a második füzettől kezdve a hős bőre jobban nyomtatható zöld. Magáról a Hulk filmről sajnos még nem tudok nyilatkozni, ez a Konzol éppen a nyomdában lesz a film hazai premierjekor, mindenesetre az újabb képregényes filmek közül ennek van a legígéretesebb rendezője, Ang Lee pedig nem hinném, hogy rossz filmet hozott össze.

Ez a játék igazság szerint nem a Hulk című filmen, hanem az eredeti The Incredible Hulk című képregény-sorozaton alapul, ellenben a PC-s, PS2-es, X-es és GC-s 3D játékokkal, amik a The Hulk cím alatt futnak, ettől függetlenül természetesen ez a GBA játék is a film sikerét próbálja meg meglovagolni.

A kártya elindítása után az introban jól sikerült rajzok segítségével megismerhetjük Hulk keletkezésének történetét. Ő eredetileg Dr. Bruce Banner névre hallgatott, egy vézna, szemüveges atomtudós volt az 50-es években, és éppen az új bombáját akarta tesztelni, amikor egy civil is belépett a bomba hatósugarának területére. A doki természetesen szintén berohant a veszélyzónába, hogy kimentse a srácot, a bomba felrobbant, ő pedig igen jelentős gammasugárzást kapott, a következő képen pedig már a földalatti katonai bunker mélyén ébred, és a sugárzás hatására átalakul Hulkká, az elég buta, dühöngő zöld óriássá, aki ki akar törni a föld alól.



Itt kapjuk meg az irányítást, célunk tehát kezdetben a bunker elhagyása, a katonák persze nem tudják, hogy Hulk azonos a doktorral, így mindent bevetnek ellene. A játék maga 45 fokban elforgatott izometrikus motort használ, így kell bolyonganunk egyszerűbb labirintusokban (a visszatérő bunker mellett később barlangokban és kanyonokban is, továbbá néhány nyitottabb területen, mint a katonai bázis és a nagyváros), és a továbbjutáshoz szükséges kulcsfontosságú objektumokat (kvázi kapcsolókat) is szét kell vernünk. Természetesen az ellenfeleinket is aprítanunk kell, és szinte minden tereptárgyat is szétverhetünk, sőt rengeteg dolgot fel is emelhetünk (a ládáktól elkezdve a tankokig), és hozzávághatunk az ellenfeleinkhez. Érdekesség még, hogy az energiánk növekszik, ha nem vagyunk harcban, továbbá van egy dühöngésjelzőnk is, ez akkor növekszik, ha törünk és zúzunk, és ezt további extra támadásokra tudjuk felhasználni.

Bár a játék grafikája jó, ugyanakkor a pályák nem túl fantáziadúsak, a zene pedig minősíthetetlen szörnyűség. Összességében az anyag elég átlagos, én határozottan unalmasnak találtam, de valószínűleg a rontópál korszakban levő kissrácok ugyanakkor nagyon tudják élvezni az ilyen törést, zúzást és dühöngést, feltételezem, hogy a játék is nekik készült, ők tehát azért tehetnek vele egy próbát.

Credo

THE INCREDIBLE HULK

VIVENDI UNIVERSAL GAMES

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	siralmas
hangulat:	közepes

1–4 Játékos
link kábel, mentés kártyára

✔ szinte minden széttörhető, le lehet vezetni vele a feszültséget
× nagyon unalmas, fantáziatlan

4 pont

ZŰR AZ ŰRBEN



Pár oldallal odébb már tettem említést az Elite című játékról, ami sok téren volt forradalmi és stílusteremtő, többek között szerintem onnan datálhatjuk a 3D-s megjelenítésű és irányítású, űrben játszódó lövöldözős játékok létezését is. Az évek során számos hasonló produktummal találkozhattunk, főleg PC-n indult virágzásnak ez a játékvonal, ilyen általam „űrlövöldözősnek" titulált játék volt többek között az X-Wing, a TIE Fighter, az X: Beyond the Frontier, a Space Girl és még rengeteg további anyag.

A játékstílus abszolút királya megkérdőjelezhetetlenül a Wing Commander sorozat, amit Chris Roberts, az Origin egykori sztárfejlesztője teremtett meg, aki ma feltörekvő hollywoodi filmrendező. Az első rész 1990-ben jelent meg PC-re és Amigára, ezt pedig számos folytatás követte, három számozott és több sorszám nélküli, alcímmel azonosítható, ilyen volt a Kilrathi Saga, a Prophecy, a Privateer, a Privateer 2, az Academy és az Armada. Minden epizód megjelent PC-re, és számos rész portolva lett más gépekre is, többek között Sega CD-re, SNES-re, PS-re, 3DO-ra és Mac-re, ráadásul a fő epizódok szinte mindegyikéhez megjelent több kiegészítő küldetéslemez is. A sorozat népszerűsége az egekbe szökött, jöttek a könyvek, az audio CD-k, az akciófigurák és a hollywoodi mozifilm, ez utóbbit maga Chris Roberts írta és rendezte 1999-ben, de hiába vonultatott fel olyan középkategóriás sztárokat, mint Freddie Prinze Jr. és Saffron Burrows, a film óriásit bukott.

Azon túl, hogy a játéksorozat epizódjai technikailag mindig maximálisan kihasználták a célgépeket, Roberts legalább annyira kidolgozta a játékok hátterét is, a sztorit, a menürendszert és a körítést. A küldetések között az összes játékban egy űrbázison csellenghetünk, és egy csomó emberrel is dumálhatunk teljesen mellékesen és eléggé életszagúan. A CD-s verziók esetében ráadásul ezek a beszélgetések (és minden egyéb) komplett filmként jelentek meg élő színészekkel, nem is akármilyenekkel, hanem olyan egy-egy szerepből ismert, de azok által igazi sci-fi bálványokká vált alakokkal, mint Mark Hamill (Luke Skywalker a Csillagok Háborújából) és Thomas F. Wilson (Biff a Vissza a Jövőbe filmekből). Természetesen a mozik a lemezes és kártyás változatoknál szimpla fényképekkel lettek helyettesítve.

A most GBA-ra megjelent Prophecy tehát nem egy zsír új, eredeti játék, hanem az azonos című, 1997-es PC játék nagyon jól sikerült portja, amit a Wings mögött is álló olasz Raylight Studios követett el. Érdekes egybeesés, hogy mindkét játékban egy vadászpilóta bőrébe bújhatunk, és mindkét esetben a játék háttere, a küldetések közötti idő is nagyon hangulatos és életszerű. Ebben az epizódban három helyszínt járhatunk be az anyahajón, amikor éppen nem vagyunk bevetésen, a fő tartózkodási hely természetesen a kantin, itt lődörögnek a pilóták. Ismét találkozhatunk a régebbi epizódokból ismert Todd 'Maniac' Marshall őrnaggyal (Thomas F. Wilson), aki lenézi az újoncokat, de természetesen idővel a barátunk lesz, továbbá Christopher 'Maverik' Blair sorhajókapitánnyal (Mark Hamill) és a szőke Rachel Coriolis technikussal (Ginger Lynn Allen pornósztár, 40 felett még mindig aktív). A történetet is nagyrészt a hangulatteremtő kantinbeli beszélgetések folyamán ismerjük meg, no meg természetesen az eligazítások során. A kantinban még megnézhetjük az ászok killboardját, és információkat kérhetünk a repülhető gépekről, amik teljesen 3D-ben vannak illusztrálva és forgathatóak is. Ha innen kilépünk, a folyosón állást tölthetünk és menthetünk, továbbá újrajátszhatjuk a már megnyitott pályákat, az utolsó hely pedig az eligazító terem, ahol megkapjuk a küldetéseket, és ahonnan el is indulhatunk a bevetésekre.





A történet nem valami nagy szám, akkor játszódik, amikor tigrisszerű esküdt ellenségeinkkel, a Kilrathikkal éppen nem állunk háborúban, bár a helyzet nem felhőtlen, hiszen hősünk apját, az egykori nagy ászt, Icemant is a Kilrathik ölték meg kegyetlenül. A játék elején egy 3D-s jelenetben láthatjuk a Kilrathik szent könyvét, és elolvashatjuk a próféciát (innen a játék címe), mely szerint egy Kilrathi szívű nem Kilrathi elpusztítja majd a világot. Ez után egy ismeretlen idegen faj kezdi el mészárolni a „macskákat", mi emberek pedig természetesen szintén belekeveredünk a háborúba harmadikként, hiszen a megjövendölt világvége a mi világunkat és az egész univerzumot is fenyegeti, így mi is szeretnénk megakadályozni azt.



Maga a főjáték teljesen textúrázott 3D-s a Raylight sokat reklámozott Blueroses Technologies 3D motorjának köszönhetően, ráadásul rendes felbontásban működik, így jobb látványt nyújt, mint a platformon alkalmazott korábbi ilyen engine-ek, azok ugyanis valamilyen irányba mindig duplázták a pixeleket, azaz ténylegesen fél képernyős felbontást használtak. A játékban sajnos rendszerint csak pontokra lövöldözünk, ugyanis az ellenséges vadászgépek jól tartják a távolságot, de azért a későbbi küldetésekben már megjelennek a hatalmas anyahajók és rombolók is, amiket már meg lehet közelíteni, igazán ezeknél mutatja meg a motor, hogy mit tud: rengeteg poligont lassulás nélkül. Emellett láthatunk időnként teljesen 3D-s átvezető animációkat, például a bedokkolás is ilyen, nagyon látványos. A játékmenet elég jól be van lőve, ha megközelítjük az ellenfeleinket, rendszerint egy zöld rombusz mutatja, hogy hova kell lőnünk, a célzó berendezésünk tehát előre kiszámolja, hogy a jelenlegi sebességgel és haladási iránnyal hol lesz az ellenfelünk, mire odaér a lövedékünk. Ha még közelebb kerülünk az ellenfélhez, és bizonyos ideig a célkeresztben tartjuk, a másodlagos fegyverünk – ami többnyire célkövető rakéta – is be tudja fogni. Sok dolog segíti a harcot, a sebességünk, a pajzsunk állapota, a radar, az éppen befogott ellenfelünk állapota és távolsága, az elsődleges és másodlagos fegyverünk milyensége és mennyisége, továbbá a rakéták elterelésére való űrszemét mennyisége is követhető a képernyőn. Az irányítás nem a legkényelmesebb, egérrel az ilyesmi jobban kontrolálható, de azért a gép lehetőségeihez képest egész jó, hamar megszokható. A küldetések sajnos nem túl változatosak, szinte mindig ugyanaz a teendőnk: le kell szednünk az ellenséges vadászgépeket vagy azok bizonyos százalékát, gyakran mindezt időlimiten belül, időnként egy füst alatt meg kell védenünk valamelyik anyahajónkat vagy rombolónkat, és időnként az ellenfél nagy hajóit is meg kell semmisítenünk, ennyi és nem több. Legalábbis a 48 küldetésből 30-at már letudtam, nem hinném, hogy a maradék ennél változatosabb lenne. Érdekesség, de ezt már megszokhattuk a sorozatban (innen származik a Wing Commander cím is), hogy a legtöbb küldetésre wingmaneket, szárnysegédeket is kapunk, ők is elég rendesen harcolnak maguktól, sok ellenfelet leszednek, és tudnak is vigyázni magukra, nekünk csak arra kell ügyelnünk, hogy ne lőjünk le őket, mert akkor azonnal Game Over. Néhány utasítást is adhatunk nekik, felszólíthatjuk őket kitöréses támadásra, vagy arra, hogy az általunk befogott ellenfelet támadják ők is, továbbá szimplán segítséget is kérhetünk tőlük.

A játéknak egyetlen igazán nagy szarvashibája van, a zenéi szörnyűek, falra lehet mászni tőlük, ráadásul 3-4 másodperc után újrakezdődnek, ami miatt még inkább idegőrlőek – a zenét tehát jobb kikapcsolni. Ezt leszámítva a GBA-s Wing Commander: Prophecy elég jó és jól játszható játék, nem mondom, a párbeszédek lehetnének érdekesebbek és kevésbé klisészerűek, továbbá a küldetések is lehetnének valamivel színesebbek, de a játék összességében mindenképp kellemes darab, korrekt átirat.

Credo

MARTIN BELESZÓL!

A Wing Commander láttán ismét megrohantak a régi Amigás élmények. Emlékszem, mennyire nehézkes volt ez a game, alig bírta szegény Amiga hardver mozgatni a nagy űrhajókat, én mégis éjszakákon átlőttem torpedóimmal az ellenfelet, üldöztem a fürge vadászgépeket, és káromkodva olvastam az ellenséges pilóták rádióüzeneteit. Nem vagyok biztos benne, hogy a game még manapság, a mai fiatal korosztálynak is aktuális, de ha annak idején Amigáztál, szerintem nyugodtan beszerezheted!

WING COMMANDER PROPHECY

ELECTRONIC ARTS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	siralmas
hangulat:	jó

1-4 Játékos
link kábel, mentés kártyára

✔ korrekt port, jó hangulat, jó játékmenet
✕ szörnyű zene, nem elég változatos küldetések

8 pont

ADVANCE WARS 2
BLACK HOLE RISING

ÁDÁZ CSATA FÖLDÖN, VÍZEN, LEVEGŐBEN

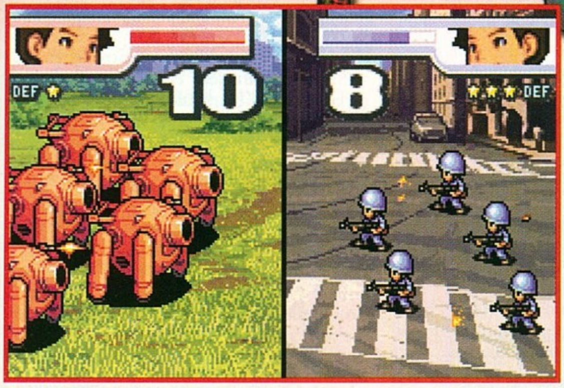




Igazság szerint nem vagyok túlságosan a stratégiai játékok rabja, az ilyen stílusú anyagok közül csak kevés, egyszerűbb darab tudott lekötni, és azok sem mostanában jelentek meg, az Intelligent Systems 2001-ben piacra került Advance Wars című GBA játéka ugyanakkor nagyon bejött nekem is, így kíváncsian vártam a számos magazin által a világ legjobb GBA játékának kikiáltott anyag folytatását. Az Advance Wars 2 végül most futott be, és sajnos a vártnál messze kevesebb újítást tartalmaz, grafika, zene és játékmenet terén úgy 90 százalékban azonos elődjével, de a maradék 10 százalékkal még azt is tudta überelni.

A sorozat első része egyébként nem a 2001-es Advance Wars volt, hanem az 1988-as Famicom Wars NES-en, azt követte az 1991-es GameBoy Wars GB-n és az 1997-es GameBoy Wars Turbo szintén GB-n, 1998-ban pedig a GBC-s GameBoy Wars 2, a SNES-es Super Famicom Wars és a szintén SNES-es Super Famicom Wars BS folytatta a sort.

Az Advance Wars 2, akárcsak elődei, egy körökre osztott stratégiai játék. Akinek ez a mostanság kevésbé divatos játékstílus nem mond semmit, az gondoljon a sakkra, a Battle Isle-ra vagy a Laser Squadra, bizonyos tekintetben azok is hasonlóak ehhez, mindegyik komoly szellemi kihívás elé állítja a gémert. A játék kezdetekor rögtön az előző résznél lényegesen gazdagabb főmenüvel találjuk szemben magunkat, itt látszik igazán, hogy mennyire tartalmas és kidolgozott a játék, lássuk menükön keresztül sorban a lehetőségeink széles skáláját:





Campaign: Ez a tényleges történet alapú játék, érdemes ezzel kezdeni, már csak azért is, mert itt tanuljuk meg az irányítást és az elég kiterjedt szabályrendszert. Itt először csak új játékot kezdhetünk, de a küldetések között Nell, a mentorunk mindig felajánlja az állásmentést, sőt bármikor menthetünk a küldetések közben is, ha van már állásunk, akkor pedig innen tölthetjük azt be. Ha itt elkezdünk játszani, az Advance Wars bolygójának térképére kerülünk, és először az Orange Star kontinensét kell megvédenünk és felszabadítanunk a hódító Black Hole csapattól. Kezdetben még csak egy-egy területet és egyben küldetést választhatunk, de idővel egyre több választási lehetőségünk lesz. Az Orange Star kontinens felszabadítása a gyakorló küldetéssorozat, de már itt is kemény és komplex csatákat kell vívnunk végig, miközben Nell vagy valamelyik csapattársunk részletesen elmagyaráz nekünk mindent a legapróbb részletekig. Ha ezzel megvagyunk, akkor pedig jöhet a Blue Moon (az itteniek leginkább orosz katonákra emlékeztetnek), a Yellow Comet (ez tradicionális és modern japán keverék) és a Green Earth kontinens (az itteniek egyenruhája is elég oroszos), végül pedig a gonoszok otthona, a Black Hole sziget (ez a csapat pedig náci és gót szerkókban feszít). A kampány módban összesen 34 küldetéssel találkozhatunk, de ha ezekkel végeztünk, akkor megnyílik a hard fokozat is új térképekkel.

Versus: Természetesen itt találjuk a multiplayer küldetéseket, összesen 137-et, de mindet lehet játszani szingliben is botok ellen. Ha belépünk ide, rengeteg térkép között válogathatunk, melyek az alábbi csoportokba vannak rendezve: a War Room-ban van mindenféle küldetés, 2, 3 és 4 játékosos is; a Classic-ban és a Vs. Maps-ben hagyományos 2 játékosos térképeket találunk; a Pre-Deployed-ben szintén van mindenféle pálya, ezek jellemzője, hogy fix egységekkel indulunk, és nincsenek gyárak; a 3P Maps és a 4P Maps pedig természetesen 3 és 4 játékosra belőtt térképeket tartalmaz. Ha kiválasztunk egy küldetést, a szereplőkön és az ellenfeleken kívül rengeteg dolgot beállíthatunk még, a ködöt, az időjárást, a kezdeti pénzünket, a célokat, a játék hosszát és egyebeket is.

Design Room: Itt egyrészt átszínezhetjük az embereinket, másrészt saját pályákat is szerkeszthetünk, itt alapban mindig egy véletlenszerűen generált terep jelenik meg. A szerkesztő nagyon egyszerű és kézre álló, mind a terepet, mind az egységeket tetszés szerint pakolhatjuk fel, így 2, 3 és 4 játékosos pályákat is gyárthatunk. A szerkesztőnek azért vannak hiányosságai is, nagyon jó lenne, ha tudna undo-t és redo-t, aztán egy új tereptárgyat (a nagy ágyút) sem találtam meg itt, és ha minden igaz, kizárólag 30x20-as térképeket szerkeszthetünk, a méret sem állítható.

Link: Ez azt hiszem nem szorul magyarázatra, ha multiban akarunk játszani, de nem akarjuk körbeadni a gépet (erre is van lehetőség), akkor itt kapcsolhatjuk össze a GBA-kat, van mód egy és több kártyás multiplayer játékra is, és itt cserebérélhetjük a szerkesztett térképeket is.

Battle Maps: Itt extrákat vásárolhatunk, plusz térképeket és néhány egyéb lehetőséget.

War Room: Ez igazából Versus menü War Room almenüjével azonos, csak itt kizárólag botok ellen lehet játszani fix időjárással és egyéb beállításokkal.



A játékot számos nagyon jól megtervezett, szimpatikus, anime jellegű karakterrel játszhatjuk, ezek csoportokba vannak osztva kontinensek szerint, az Orange Star bandával rögtön a játék elején megismerkedhetünk, ők Andy, Max és Sami, továbbá két segítőjük Nell és Hachi. A Blue Moon csapat Olafból, Gritből és Colinból áll, a Yellow Comet csapat Kanbei-ből, Sonja-ból és Sensei-ből, a Green Earth csapat Eagle-ből, Drake-ből és Jess-ből, a gonosz Black Hole csapat pedig Sturmból, Hawke-ból, Adderből, Flakből és Lash-ből. A karakterek egyébként nem csak díszítőelemek, mindegyik egy kicsit más irányba befolyásolja az általa irányított sereg képességeit, sőt időnként, ha megtelnek a csillagjai, egy nagy, rá jellemző speckót is alkalmazhat.

A játékmenet annyira komplex, hogy a részletezéséhez kábé 8 oldalra lenne szükség, így csak futólag emelek ki pár dolgot. Mint minden körökre osztott stratégiai játékban, itt is az a lényeg, hogy egymás után lépjünk az egységeinkkel, majd ha befejeztünk a helyezkedés- és támadássorozatot, átadjuk az irányítást az ellenfélnek. Az egységeink száma elég nagy: van két fajta gyalogosunk, kilenc fajta páncélosunk, négy fajta légi egységünk és négy fajta vízi egységünk. Mindegyikre rengeteg különféle szabály vonatkozik, hogy hol mennyit és egyáltalán hova léphet, aztán, hogy a különböző helyeken mekkora a védettsége, és persze a különböző védettségű, különböző egységek ellen mekkora távolságból mennyi a sebzése, de még van sok egyéb tényező is. A dolog ráadásul bonyolódik a különféle gyárakkal, városokkal, hegyekkel és sok egyéb dologgal, a legtöbb tereptárgynak is rengeteg funkciója és érdekessége van, aztán vannak helyek, ahol az ellenfél elbújhat, van látást korlátozó köd, van adózás, meg minden, sőt mindenre hat még az időjárás is.

Ha az ember végigjátssza a gyakorlóküldetéseket, akkor nagyrészt kitanulja ezeket, de annyi szabály van, hogy még úgy is csak a felét lehet szerintem megjegyezni, rengeteg játék kell hozzá, hogy valakiben minden szabály rögzüljön, és csak utána lehet elkezdeni igazi stratégaként gondolkodni.

Bár viszonylag kevés tapasztalatom van az ilyen jellegű anyagok terén, szinte biztosra veszem, hogy ennyire jó, jól átgondolt, tökéletesen belőtt tereptárgyakkal, egységekkel és szabályokkal rendelkező körökre osztott stratégiai játék nincs még egy, hiszen e mögött már 15 év tervezési tapasztalat áll. Minden GBA-s, aki még nem rendelkezik a játék előző részével, és valamennyire is vonzódik a stratégiai játékok iránt, szerezze be, nem fogja megbánni, ugyanakkor az első részt birtoklók azért gondolják meg a vásárlást, ugyanis a játék egyetlen hibája – abból következően, hogy már az előző rész is szinte elérte a tökélettességet - az, hogy nagyon kevés újítást találunk benne. Igazság szerint az Advance Wars 2 sokkal inkább tekinthető egyfajta küldeteslemeznek, mint folytatásnak (ez azonban nem von le az értékeiből), az előző rész tulajdonosai közül tehát csak a legnagyobb megszállottaknak ajánlom, azoknak, akik az új történet, a tonnányi új küldetés, az egyetlen egy új egység, a pár új tereptárgy és a kevés szabálybeli változás miatt is hajlandóak a pénztárcájukba nyúlni.

Credo

MARTIN BELESZÓL!

Sajnos az AW kimaradt az életemből, pedig az is egy olyan game, ami ideális hosszabb utazásokhoz, én meg a GBA-t szinte kizárólag akkor használom. Erről a második részről minden egyes fórumon, ahol jártam, csak jót olvastam, minden tesztelő elismerően nyilatkozik róla, azonkívül bízom Credo ítélőképességében is. De ha mondjuk 10 pontot nem is ér, csak 9.5-öt, akkor sincs baj, nem? ,)

ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos egy kártyával is link kábel, mentés kártyára

✔ talán a legigényesebb, legátgondoltabb gba játék
× kevés az újítás

10 pont

Csevegő

(Bocs Radeon, de mielőtt belecsapnál, bedobom egy kedves olvasónk hirdetését. Martin)

Féltve őrzött, remek állapotban lévő 576 Konzol újságaimat 15000 Ft ellenében – kizárólag egyben – átadnám annak a szintén számítógép-imádó egyénnek, akinek valamilyen oknál fogva ezek a számok kimaradtak a gyűjteményéből. Lapszámok: I. évfolyam 1. számától IV. évfolyam 12. számáig. Tel.: 06 30 251 6040

A jó Isten nézze el nekem a mérhetetlen trehányságomban elkövetett valamennyi vétkemet. Az elmúlt számban a névtelen levél szerzője Sigmavirus nevezetű kollégánk, akitől ezúton is szeretnék elnézést kérni. Na, Sigma barátom, most már egyenes az utad a Csevegős becsülettábla és a velejáró halhatatlanság felé.

Szóval akkor csevegjünk. Ismételten szeretettel köszöntöm az arcokat a konzolos kerek asztal körül, túl a nyár felén. Mindazon fogadalmak ellenére, miszerint a következő kíváncsi embert szájon kapjátok, most én is nektek szegezem a szezonális kérdést: hogy sikerültek a vizsgák, népek? Remélem mindenki képes volt elszabadulni arra az 1-2 órára a konzolja mellől, amíg megszerezte az elégséges érdemjegyhez szükséges obligát tudásbázist. Ha nem, itt akkor is szeretettel látjuk. A rovat műsorvezetője – ez volnék én, vagy mi a szösz – 2003-ban is hű maradt legendás „nyárelcseszö" politikájához, és ismét hozta a papírformát, bár ezúttal a szokványos vírusos megbetegedés tornaszer MELLETT a bokaszalagtépés szakágban is képviseltette magát. Hogy nem teheti, amit szeretne, és amit ilyenkor minden normális ember csinál – strand, mozgás, elmenetel – már megszokta az elmúlt évek során, de a hat hetes mosatlan láb émelyítő illatállománya és a 33 fokban 33 centi vastagon beburkolt lábszár idillje még számára is újszerű élmény. Sebaj, legalább van mivel fenyegetőzni: a következő idióta levél szerzőjének postafordultával küldjük vissza a lábamról lekerülő gipszet, speciális aromamegőrző csomagolásban. Ha különösképp gyopár megnyilvánulást sikerülne összehoznia, még a lejárt szavatosságú krinolinra hajazó lábszáramról is dobunk egy A0 méretű posztert.

Na de inkább vetítsük figyelmünket a júliusban megjutalmazott (mert bekerülni a Csevegőbe bizony jutalom!) karakterfolyamok felé. Mivel az eddigiek során igen sok volt az elektronikus megnyilvánulás – email, fórum –, ez alkalommal javarészt „analóg" társainknak osztunk lapot – olyanoknak, akik „hagyományos" módon ragadtak tollat / ceruzát / zsírkrétát, majd „hagyományos" lapra vetették gondolataikat. A billentyűzet-varázslók ideje persze nem járt le, továbbra is bátran tessék borogatni az e-maileket és fórumos megnyilvánulásokat, még ha most enyhe terror is van.

Hogy meglegyen az alaphangulat, nem levéllel, hanem egy a konzolos közéletből kiragadott, leheletfinom életképpel indítunk. Forrás: 576.hu.

Nekem az összes 576 Konzol ott van a monitor mellett és nincs olyan nap, hogy ne olvasnék el valamilyen cikket. A barátnőm, akivel már 9 éve élek együtt, azt mondja, hogy a konzolmániám miatt rosszabb vagyok, mint egy drogfüggő. Még jó, hogy külön kasszán vagyunk, így minden pénzem játékra költhetem. Na, megyek vissza játszani, amíg nem jön az asszony, úgyis szabadnapos vagyok. **(Ne hagyd annyiban az asszony-terrort! :-) Egyébként mrfoldi hozzászólását olvastátok. R)**

Hi Öthettenhat! Egy 12 éves mire pazarolja a nyomtatófestéket, ha nem arra, hogy levelet ír a legjobb magazinnak? **(Például nyomtathatnál színezőket, vagy sémákat repülőgép hajtogatáshoz. R)** Ez a legjobb magazin, hála Martinnak, Csipi M Lee-nek, Veres Mikinek és a többieknek. Remélem bekerül a levél a Csevibe. Ha Radeon vezeti biztos. (Mert lesz benne neki való horror.) **(Én vezetem, bekerült. Mi kell még? R)** Hallod Martini? Kövesd a példáját! **(Ja, pl. ő is elintézhetné a bokáját. R)** Bátorkodtam késziteni egy toplistát a tesztelőkről. 1. Csipi M Lee és Veres Miki, 2. Mindenki (kivéve, akit név szerint említek), Uccsó: Martin **(Te, ez nagyon király besorolás! Ezentúl lehetne a magyar labdarúgó válogatottat is így rangsorolni: második a magyar csapat, első mindenki, kivéve, akit név szerint említettünk. R)** Van, akinek írok pár sort, szeretném, ha arra ők válaszolnának! Csipi M Lee-nek: Te vagy a legjobb, csak így tovább! Veres Mikinek: Miért nem tesztelsz sokat? Napi 32 órát játszol valami hosszú RPG-vel? He? **(Miki a doktorátusán dolgozik, melyben a modern RPG-k és a konzolfanatizmus 12 évesekre gyakorolt érzelmi, fizikai és társadalmi hatásairól értekezik. Címe még nincs, de szerintem ha felveszed vele a kapcsolatot, „Árcsi világa" cím alatt kerül boltokba a kész kötet. R)** Dzsonnak: Szerintem a FIFA 2002 World Cupban X-en az apró hibák poligonok voltak. A P(i)S(i)2 pedig NEM fekete isten! Te ******* ******* PiSi imádó *****. **(Hú, kiskomám, hol hallottál te ilyen szavakat? R)** Radeonnak: Mario hátán NINCS permetezőgép! Mit gondolsz a Phantomról? **(Hát ha az is olyan szépen rajtol, mint te, akkor biztos bukás lesz! R)** Liquidnek: Áprilisban ne írj semmit, úgyse hisszük el! Főleg ne a Square-Enix-ről! Martinnak: tetszenek a magazin apró bakijai. Te vagy a kedvenc szerkesztőm, lásd később. Martin, kéne kölcsön a Gyűrűk Ura 2 film DVD-n! Ja, meg GameCube! **(Miután ilyen szépen tisztára nyaltadfaltad az egész 576 csapatot, magától értetődő, hogy AJÁNDÉKBA adjuk neked a teljes Gyűrűk Ura 2 trilógiát, aranyozott díszdobozban. GameCube-ot pedig maga Miyamoto készül hozni neked, csak még intézi, hogy közvetlen charter járattal utazhasson a házatokhoz. R)** A magazin rajongója vagyok! **(„Gondoltuk mi azt..." Elvégre egy ilyen nyitányt csak egy megrögzött 576-imádó követhet el. R)** Habár nincs meg túl sok szám, de a barátom 576-jából mindig elolvasom a fontos részeket. Szerintem kicsit drága az újság. Bizonyára kitaláltátok, hogy N hívő vagyok **(Én azt hittem Allah-hívő vagy és holnap a testedre erősített bombával törsz be a szeribe, de most megnyugtattál. R)** Nem azért, mert kéne egy GC, nem azért, mert van a testvéremnek egy GBC-je, nem azért, mert ha a barátommal vagyok sokat GC-zek, és nem azért, mert van egy legalább 6 éves MegaDrive 2-m. Hanem azért, mert én szívemből N-es vagyok. (Érzelgős szöveg, mi?) GC-m sajnos nincs. Szerintem sokba kerül és a zsebpénzem is Legora megy el. De remélem most, hogy vége az E3-nak, csökkentik az árát. **(Nem vágom az összefüggést?! R)** Szerintem szánalmas, hogy a PC-sek menők akarnak lenni mindenféle gagyi FPS-sel és béna stratégiai gamezokkal. Ezért vagyok konzolos. A P(ö)C(ök)-nél még a PiSi is, sőt a Phantom is jobb. Kérdések: miért nincs (legalábbis mostanában) fénykép legalább a tesztelőkről az újságban? **(Mert néhányan körözési listások vagyunk, így azonnali lenne a lebukás. Mit gondolsz miért álnéven írunk? R)** Miért kínozzátok Csipi M Lee-t az 1-2 pontos PS1-es gamékkal? **(Csipi kínozza magát azzal, hogy 1-2 pontos leírást csinál 4-5 pontos játékokról. R)** Miért teszteltek sokat arra a gagyi PS2-re? **(Mert túl sok hülye gagyizik Magyarországon, például okáért itt vagyok én. R)** Bekerül-e a levél a Csevegőbe? He? Ez lesz-e a hónap levele? Martini miért szereti annyira a démonokat? He? Tetszik-e majd a novellám? He? Amikor Csipi a Super Smash Bros. Melee-t tesztelte, miért nem Csipi M(e)Lee-ként írta alá? He? Miért írom a kérdések után, hogy he? He? He? **(Hát két dolgot tudok elképzelni: 1. rokonod az agresszív kismalac, 2. te vagy az agresszív kismalac. R)** Jövő... Lehet, hogy Öthettenhat előfizető leszek. Lehet, hogy 10 év múlva nálatok fogok dolgozni. Tartsatok fenn egy helyet! Van néhány ötletem, ami feldobhatná a lapot. (Ezt majd négyszemközt a főszerkesztővel.) Még néhány reklámötlet, de mivel ahhoz engedély kell, hagyjuk. **(Martin felismerve a tényt, miszerint egy ilyen fantasztikum, mint te a székére pályázik, önként mondott le a posztjáról. Holnap kezdesz, reggel nyolckor óriási nyitó bulival várunk a szerkesztőségben. R)** Bizonyára furdalja az oldalatokat a kíváncsiság, hogy milyen a novellám. **(Tükön ülünk. R)** Olvassátok végig a levelet! Na jó! Mint mondtam, Martini a kedvenc szerkesztőm. Ennek bizonyítékául írtam róla egy novellát. (Ami Radeonnak való horrorisztikus történet) A novella főszereplője Martini, de a többiek is szerepelnek benne. Mivel nem jártam a szerkesztőségben (egyelőre) a helyszínleírás költői, bocsánat írói szabadság. **(Te emberarc, ez volt talán az eddigi legelvetemültebb levél, amit kaptam. Nagyon komoly szinten érik az a gipsz! Ha a Csevely végén marad hely, bepottyantom a novellát. Legközelebb is írj! R)**

Üdv néktek 576 Team, a lapotok király, nagyon megszerettem, ezért úgy döntöttem, ez nekem is kijár. Sokat segít a döntésbe nekem, mert a játékprogram drága, mivel csak az eredetit veszem. Mivel a PS2-mbe chip nincs, ezért minden DVD egy kincs. Minden tekintetben kincs a kicsi drága, mert mint tudjuk, magas az ára. Jön a sok új konzol, mindegyik egyre jobb, az előzőkről a jó játék meg fogy. Dühös vagyok kicsit a Capcom nevű cégre, mert a Resident sorozatnak PS2-őn vége. Ez a sorozat, melyet annyira szeretek, úgyhogy amint lesz pénzem, egy GameCube-ot is veszek. (Talán Xbox-ot is, ha nyerek a lottón, vagy ha új állást kapok egy főnöki poszton. Vagy játéktesztelőit, mondjuk egy újságnál, melyiknél is? Ja, az 576 Konzolnál :-) Én szerintem mindhárom gép megteszi, mert jóságát az dönti el, aki a programot beteszi. Meghatározó az is, ki milyen játékot szeret, mert minden konzolra azonosat nem vehet. Fölösleges tehát azon vitázni, hogy melyik a jobb és a másikét fikázni. Egy kérésem lenne, tudom ez nagyon nagy, de remélem azért Martin életben hagy. Segítsetek nekem, két programot keresek, de nem másoltban, mert mint írtam csak eredetit vehetek. A Resident Evil első majd második részét, aki megszerzi az megkapja a pénzét. Segítségeteket előre is köszönöm, s ígérem többet a zárt osztályról meg nem szököm. De komolyan csinálnám szívesen ingyen, a játékteszteket nyomnám nektek rímben. Na jól van most már vége a dumának, eleget adtam így is a klaviatúrának. Elköszön tőletek, ki szülte e levelet, alulra leírom rövidebb nevemet: 3D Makóról. **(Örülök, hogy írtál, 3D barátom, válaszomat én is mindjárt rímbe vágom. Nagyon sokan bántják szegény jó Capcomot, csak mert „cserben hagyta" a Sony platformot. Csupán azt az egyet jól gondold át kérlek, mi mindent nyertek ezzel a GC-sek. Nem csak PS2 van a nagyvilágban, s hidd el nem bánod meg, szerezz GC-t bátran! A Playstation 2 király kis masina, de sajnos jó páran nem látnak túl rajta. Pedig van élet a PS2 után, a Sony világánál színesebb is talán. Jöhetnek máskor is hasonló levelek, lehet példát venni, színtelen gyerekek! R)**

Kedves 576 Konzol Team! Nagyon köszönöm (igaz más leveléből), hogy segítettetek dönteni! Már október óta próbálom letenni a voksomat egy gép mellett. Szóval, tényleg hálás vagyok mindnyájatoknak. Főleg Böjtös pajtinak ;-) Egyébként a PS2 mellett döntöttem. **(Na, az nem vágom, hogy jön a Böjti pajtihoz?! R)** A decision (a szóismétlés hibája végett) pedig nem volt egyszerű, mert a baráti közösségem többnyire PC-s és ők mindjárt nekiálltak: „Azt a sz*rt? Mé' ezt a f*st? Vettél volna számítógépet!" **(Te frigy, ha bemész a homokos-klubba, és előállsz azzal, hogy becsajoztál, ott is hasonlóan fognak reagálni. Mindenkinek a hozzáállásához kell érteni, s aszerint tekinteni a véleményét. Ha neki az jó, hát tegye azt. A fakírokat sem bántja senki, mikor szöget vernek a herezacskójukba. R)** Én persze ki se látszottam a mentegetőzésből **(Hiba volt. A melegek között is szégyellnéd, hogy nőd van, csak mert ott és akkor többen vannak? R)**, de tudjátok mit? KIT érdekel a véleményük? Engem nem! Más: előfizetek, de ezerrel! De nem tudom hogyan bízhatnák meg bennetek, amikor még az év eleji előfizetéses témát se rendeztük! **(Hát figyu. Ha betelefonálsz, megmondod, hogy ez és ez vagy, az és amaz a címed és még nem kaptad meg ami jár, akkor a bájos hangú „ügyintéző" néni, akiről azt sem tudom hogy hívják, de mindig készségesen megmondja, hogy**

UTAZÁSI AJÁNLATAINK



Szabolcs-Szatmár-Bereg, hármat fizet, egyet kap akciónk keretében kaland-hétvége az ország legkeletibb megyéjében.

Utazás távolsági busszal, garantált távolság, talán busz. Debrecentől garantált kisebbségi érzés.

Útközben a helyi kisebbségek által bemutatott középső ujj megtekintése. Igényeseknek külön Interszittya vonat a Nyugatiról. Indulás menetrend szerint, érkezés rendszerint...

A vonaton fakultatív menetjegy- és váltókezelés igény szerint. Westend jelenetekkel tarkított vonatrablás ukrán nyelven, magyar tolmáccsal, szórványos ellenállással. Hivatalos személy elleni erőszak megtekintése.

Nyíregyházán a helyi taxisok által előadott szamurájbemutató, majd a versenyzők összeállítása. Hazatérés részben vagy egészben.

bent van-e Martin, szóval ő rögvest lecsekkolja megkaptad-e már a szerelést és negatív válasz esetén már izzítjuk is a postásokat. De amíg csak ide, a Csevegőbe írogatjátok meg, hogy mit nem kaptatok meg, azzal túl sok mindent nem tudunk kezdeni. Tessék szépen telefonálni és az adatbankárokat bántani ezekkel a dolgokkal. Na de menjünk tovább. R) Én meg persze hülye fejjel aszondom: „Most biztos odaadjátok a limitált szériájú Primal demot!" **(Én nem voltam az újságnál, amikor ez az egész zajlott, de igen sok pozitív, hálás visszajelzés érkezett. Egy nagyobb tábor esetén kivédhetetlen egy-két elkeveredés, de ezeket ahogy tudjuk, kövér bocsánatkérések közepette korrigáljuk. R)** Martin, te csirkefogó! Megint hol vagy ilyenkor, amikor ezt neked kéne hallanod?! Na! Nyomás ki az ágyból, vár a levelem!) Más: H….-nak **(nem tudom elolvasni mi van itt, mert pöttyet nyúzott állapotban érkezett meg a levél. R)** a leveléhez visszatérve: ha tényleg bírod a V2-t, akkor nem kell mást tenned, mint hogy megveszed az újságát! Az újság címe: … **(Itt nem volt elszakadva a papíros, de sajnos „nem tudtam elolvasni" mi volt ideírva ;-) R)** Huhh! Majdnem leírtam! **(Huhh, majdnem el tudtam olvasni! :) Ezt követően egy számomra ismeretlen újsággal lett összehasonlítva az 576, amiből értelemszerűen utóbbi került ki győztesen. Végül is köszi az elismerést, de azért Pamela Andersonnak sem mondogatjuk, hogy „Te, figyu, jobban nézel ki, mint a Magdi néni a Barátok Közt-ből!" R)** Apropó: Ti (mármint a szerkesztőség) hogy álltok a rockzenével? (Igen, igen, részletes beszámolót kérek mindenkitől!) **(Hát a Martinnak vannak Ramones lemezei, gondolom akkor eszi az ilyesmiket. A Böjtös Gábor meg imádja a gót mérgeit, úgyhogy szerintem tőle sem áll távol a „szögesdrótból-van-a-gitárom" stílus. A többieket nem vágom. Velem mi van? Nem vagyok egy alter-mániás, de mióta itthon vagyok betegállományban, úgy döntöttem szélesítem a zenei látókörömet és elkezdtem beszerezni zenéket ilyen tagoktól, hogy Saliva, Sum41, Marilyn Manson. Nem rossz. R)** Ui: Kérdés: titeket nem zavar az Xbox joy kattogó hangja? **(Veszélyes dolog olyan joyt venni, amire olvashatatlan ákombákomok vannak írva. A gyári gép nem zajong. R)** Ui2: Az újság nem fejlődik vissza (csakis előre!) Kösz a válaszokat, rendes vagy Radeon! **(Egyenes út a Csevegőbe-kerülés felé! :-) R)** Steve, Szentlőrinc

Hirtelen kiürültek az utcák. Az emberek visítva rohantak az óvóhelyek felé, a szirénák hangja elviselhetetlen volt. A bennfentesek már hetek óta tudták, e pillanatban pedig mindenki számára nyilvánvalóvá vált: Bajnok közeledik!

Hello-hello, újra itt vagyok tévedésből jöttem a földre és lehet hogy itt maradok. Én vagyok az személyesen Bajnok az ultra brutál torokmetsző, pofán fejelő művész :) Vagyis csak voltam, ugyanis a múlt héten a csajommal sétáltam egy Plázában, és éppen egy lemezbolt előtt haladtunk el amikor megláttam azt, amitől azóta teljesen megváltoztam, áttértem a buddhizmusra, és állatmenhelyet nyitottam. Kózsót hallgatok, ő az én mesterem, mentorom és az ő határtalan szeretete árad belőlem a világ felé. Most pedig meditáljunk testvéreim, MMMMMMM. Najó persze csak poénkodtam, útálom Kozsót, mindig is utáltam innen is üzenem neki: Gyűlöllek Kozsó ha valami gáz van várlak az 576 fórumain. Na el kéne kezdeni ezt a levelet végre, ezért el is kezdem, sőt jöjjenek először a szokásos sémák: pusztuljon az összes ******, **(Úgy érted konkurens? R)** Magyarország, és a hazaszeretet mindörökké éljen, éljen, ÉLJEN. A múlt havi témához nem tok' hozzászólni, nekem tök mindegy, hogy hány poligon van, nekem csak az számít hogy egy játék viszonylag szép legyen, jó zenéi legyenek és jó irányítás no meg játékmenet. A mai ÖSSZES

EGYÜTT AZ ORSZÁGOS KÉK RÓKA ÚTVONALAIN



Indulás délelőtt tíz órakor a nyársapáti Borozóból, útvonal: Ló bár - Szimpátia Büfé - Laci és Juli Non-Stop Csemege – 423. sz. Italbolt (3 km – 12 feles)

Kövesd a répát!

játékról az a véleményem hogy mind dög unalom, inkább játszok a Prince Of Persiával mint ezekkel a maiakkal, hogyha szemét akarnék lenni azt mondanám a játékok halottak, csak a sok fejlesztő meg kiadó nem engedi hogy megnézzük a hullát, mert körbeállják, és hazudják hogy él és virul, csak az a gáz hogy a hullaszag egyre jobban érezhető. Persze nem akarok szemét lenni, ezért nem is mondtam semmit. Ja egyébként miután kiolvastam a múlt havi Konzolt megvettem a konkurenciát és átlapoztam rendesen, a DVD-t is megnéztem és arra a következtetésre jutottam hogy le vannak maradva, és vegyék már észre hogy vesztettek, mert kezdenek nevetségessé válni. **(Nem vágom miről van szó :) R)** Nem fogom fikázni őket, csak egy üzenetet továbbítani: C****y ha azt akarod hogy újra tiszteljék a nevedet, és szeressenek, ne bohóckodj tovább, fogd meg a régi bandát, csapj hozzájuk pár új tehetséget, gyere vissza az anyaszívbe, azaz az 576-ba és folytasd a legendát, aminek a neve: 576 KByte. *(Az Isten mentsen meg minket ettől a csapástól! Inkább a pestis, vagy a vízözön! Martin)* Annyit akartam még mondani, hogy ha rám hallgattok, csak a nagyon unalmas óráitokban veszitek elő a Konzolokat, mert tudjátok egészen varázslatos beütése van annak, mikor pár haverral szemeztek egy csapat bigével, majd meghívjátok őket a ti asztalotokhoz, és összehaverkodtok velük majd jöhet a „többi". Mindenkinek ajánlom, aki még nem próbálta, meglátjátok ennél nincs jobb videojáték. Ja egyébként üzenem a volt barátnőmnek is, akit Eszternek hívnak, hogy ha vissza akar jönni, akkor még szabad vagyok – ki tudja meddig? Úgyhogy siess bébi! És végül, hogy hű maradjak a Radeon által rám akasztott, egyébként rendkívül megtisztelő címhez, úgy is fogok elbúcsúzni. Astala Vista, Baby. (Figyelem, a feljebb látható levelet enyhén illuminált állapotban írtam, és egyszer sem olvastam el, külön megkérlek Radeon bátyám, hogy NE javítsd ki az esetleges helyesírási hibákat, had lássák az emberek hogy senki sem tökéletes.) U.I.: Olvastam egy régi számotok Csevegőjét, amiben azt olvastam, hogy egy csávó szerint, ha 15 x végigviszed az MGS-t, akkor lehetsz a NINJÁ-val és a játék egy teljesen más nézőpontot fog használni. Igen ám de azt nem tudta hogy ha 150 x viszed végig, akkor a játék villogva kiteszi fekete alapon fehér betűkkel az alábbi szöveget a világ összes nyelvén: „TE HÜLYE, HÁT MÉG MINDIG NEM ÉLÉG?" Erre elszáll a rendszer és soha többé nem tudod bekapcsolni a gépet. **(A szokásos pszicho burkolat alatt van egy-két igazán meleg gondolat is, király, hogy így is tudsz gondolkodni! Azért nem elérzékenyülni, továbbra is tessék őrültnek maradni! ;-) R)**

Halott Sinatra, szavam mint Viagra. Most leteszem a joyt, erőt veszek és verbális kulccsal taszítok le minden uralkodót, hogy végre átvegyem a szót. A nevem Mike, az illem kedvéért. Tejfogú támadásom lényege (aminek harapása mély), hogy ideje a süllyedt hajót a felszínre hozni, a felszíneskedést pedig a mélyre taposni! Miről is beszélek? 576 Konzol: végső célját elérte, megmozgatta a kanálvízbe belefulladt konzoltársadalmat, valljuk be: ideje volt. 1re jobb levelek = lázadást szítanak, a frankó cikkek pedig összeesküvést alapítanak, telepatikus képességgel taszítanak le minden elcsépelt gondolatunkat arról, hogy már nem is a játékokért vesszük a lapot. Sorry, hogy levelem előjáték nélküli súlytó erő, de talán így potencianövelő, hátha kapok választ kiégett lelkemben. Jók vagytok! (Azaz good morning, itt mindenki felébred egy ilyen mondat után.) Ha már a játékok zöme agyhalál, de az írások egy utolsó orgazmusok talán, legalábbis számomra biztos. Olvastam a konkurens lapokat, Jesus, a plafont vakarom, amikor a sok 2 forintos barom titeket szid, hogy az 576 így, az 576 úgy: (de tudjátok) csak csípi a szemüket a hihetetlen múlt! **(Ismétlem: az igazi bölcs csendben végzi munkáját, nem törődvén a zúgolódókkal. R)** Szóval a lényeg nem e fán terem, de egy mondatban ennyi: a konkurencia lapos, gagyik maradnak. Atomra robbanhat Hiroshima, vagy felfelé áradhat a Niagara, esetleg a fejemet betolhatják egy guillotine-ba, véleményemet tartom, még ha a kínpadon is végzem szörnyű, borzalmas fájdalmak között. Más… 1xer volt, hol nem volt, de király volt. Főleg a C-64 korszakomban: egy új gáma = többszöri végigjátszás. R.I.P. Sajna ma már nem igaz, ahogy van egy új game, mindig azt kívánom: csak hosszú legyen. Ja, csak úgy általában már az 5. pályán megunom őket, vagy ha ugyanott, ugyanúgy, ugyanakkor üt le ugyanaz a manó, még1x nem próbálom újra. Nem az én hibám, csak olaj kéne a játékgyártókra! A Csevi kezd olyan lenni, mint régen, én már azt hittem, hogy a hamvai meg vannak koronázva, csak mondákban fog küszködni. De van még néhány szenszej, és árnyéklovas, aki hozzá tud szólni 1-1 jól irányzott Thinggel, mely nem a csatamezőn landol (értsd: konzolok csatája, az enyém jobb, a tied csak poligon-áhítat), és értelmes 1veleget alkotá, a hozzáértés örök hatalma, mely mögött nem csak sztyeppmező áll, hanem hosszú évek rutinná vált sora. A cikkek is ászok, néhány tesztelőnek a feje fölött ott a glória, a cikkírás verhetetlen tudása. Folytassuk? A válasz 1értelmű és feltűzdel, ez nem más, mint 1 szárazföldi hadjárat vagy 1 éjszakai bevetés, a véglet ugyanaz: valami készül. Mo. konzoltársadalma tűzben ég, gondolatok ezrei keltenek fakultációt, mely mindig a vonalzó elejére tér vissza: nem érdemes feladni. Csak várni kell, a fejünk fölött a wait felirat villog, de lesz még jó játék a piacon! Húzós mondat volt, lehet megköveznek érte, vagy savas kenyérrel dobálnak, de ha kell visszadobom, mert lehet még jó játékot írni, csak hozzáértők kellenek, nem pénzéhes hiénák, amfetamin tatamin vagy véres kezű shogunok. 1 szónak is 100 a vége: folytassátok, ezt Attila a hun is megmondta, Osaka kifosztva, 576 Konzol örök hatalma maradjon hű olvasói lángban égett szemeiben, ha nincs is jó játék a piacon, nem okolunk, de a jó cikkekből hiány ne legyen, mert az a pusztulás első csíráját jelentené, ingoványos a talaj, repedt játékipar, de a lábunk még a föld felett van..... Mike **(Vazz, vazz, vazz, ez egy góliát levél volt! Mike barátom, még ha picit fura is a megfogalmazás, ez az első olyan dicséret, amely mögött nem csak üres szavakat, hanem valódi vállveregetést, valódi „szép volt srácok"-at, valódi dicséretet vélek felfedezni. Köszönöm szépen az egész 576 sereg nevében! R)**

Hello 576-osok! Gondoltam írok nektek, így a nyár elején most, hogy végre végleg vége az egyetemi éveimnek és jön a nagybetűs ÉLET. **(De nagyon jó neked! R)** Előre közlöm, hogy semmi kérés/kérdés nincs ebben a levélben, csak épp kedvem támadt írni nektek. **(Szeretjük az ilyen leveleket, nem gáz. R)** Szóval csak akkor olvassátok el, ha nagyon ráértek. Tudnotok kell, hogy még nem vagyok valami nagy konzolos, mert bizony fél évvel ezelőttig csak PC-s játékokkal játszottam, már ha eltekintünk a Commodore 64-en tett igen fiatalkori kis kirándulásaimtól. Kb. tíz évig minden igazán jó PC-s játékot kipróbáltam, és ebben bizony nektek is nagy szerepetek van, mert a legjobbakat (Oni, Reseident Evil 2, Heavy Metal FAKK 2, és persze Deus Ex) az EVM olcsó kiadásából szereztem meg. Hála legyen érte nektek! Lehet, hogy sznobnak fogtok nézni, de van abban valami, hogy jobban a tied az, amit megvettél és nem elkalózkodtál. Nem vagyok gazdag és nem állítom, hogy még soha nem másoltam le egy játékot vagy CD-t sem, de ha tehetem inkább megveszem. De vissza a játékokhoz. Szóval egy éve lehetett, hogy rádöbbentem, valahogy már nem tetszenek annyira a PC-s játékok, mint azelőtt. **(Helyes. Mindig a sárga úton. R)** Szépek voltak, de nem volt már bennük annyi ötlet, gyenge történet, túl komolyak és kevéssé szórakoztatóak voltak. És akkor elkezdtem kacsintgatni a konzolok felé. **(...a sárga téglán. R)** Hova forduljak hát eligazításért, ha nem az 576 Konzolhoz? Mivel nagy manga rajongó vagyok, PS2-t szerettem volna, de sajna hiába próbáltunk meg mindent asszonypajtással, nem fért bele a büdzsébe. Szóval maradtak a régebbiek. N64 nem tetszett, ez tehát kilőve. Kölcsönkértem egy PS-t meg egy csomó játékot aztán nyomás. De a PS nagy csalódás lett, lehet, hogy én nem próbáltam ki rossz játékokat, de a Final Fantasy VIII kivételével nekem nem jött be. Már kezdtem kétségbe esni, de aztán megláttam két játékot! Shenmue és Resident Evil: Code Veronica. Na ezektől padlót fogtam, meg is vettem az első Dreamcastot ami utamba akadt (a Media Marktban maradt még egy amit nem tudtak eladni én meg lecsaptam rá.15 rugó volt, szóval igen jutányos áron vettem :) Annyira belebolondultam a gépbe **(Akkor itt kijelenthetjük, hogy meggyógyultál :-) R)**, hogy megvettem a Konzol 28. számtól kezdve a 44-ig mindet. Szóval most régi konzolokon élek, az eladók meg hülyének néznek. **(Na, ez ismerős. R)** Nagy kár ezért a DC-ért, de hát a SEGA elég rossz lapokkal indult, nem szabad csodálkozni. **(Az a szerény 450 címes kínálat életed végéig elég. R)** Csak ne lenne ilyen nehéz EREDETI GD-ket szerezni hozzá. Pech. **(Ebay.co.uk-n ha rendelsz, egyszerre legalább 5-10 darabot, SZEMÉTÁRBAN adják! R)** Apropó, tudtátok, hogy a netről le lehet tölteni a Half Life-ot DC-re? Ezt tetejébe nem is érzem lopásnak, a Sierra baja, ha nem dob piacra egy kész játékot. **(Sokszor láttunk olyat, hogy a 99%-ban**

A BKV AJÁNLATAI:

- Budapest csúcsformában, Bosnyák tér – Bornemissza tér 7-es busszal, szállás a buszon 2 nap, 2 éjszaka – **105 forint**
- Gyalog a négyes metró útvonalán – **egyelőre ingyen!**
- Túlélőtúra a 6-os villamoson – Rákóczi tér – Mester utca csúcsforgalomban, **105 forint**

kész játékot visszavontak, majd rejtélyes körülmények között mégis úgy elterjedt a cucc, mint a pestis. Állítólag sok esetben maga a fejlesztőcsapat löki fel az első példányt a netre. Bár, ha belegondolsz, nem is biztos, hogy hibáztathatók ebben. Te mit szólnál, ha közölnék, hogy az elmúlt két évben végzett munkád sajnos nem felel meg a piac követelményeinek, ezért csak egy emlék marad a kiadó polcán? R) Mostanában sokat hallok arról, hogyan szidja egymást a PC-s meg a konzolos tábor. Hát szerintem mindkét oldal igen rosszul áll hozzá a kérdéshez. Én nagyon szerettem a PC-met, ma is találok egy-két gyöngyszemet rá, de a PC-s játékok borzasztó időigényesek és sajnos mostanában egyre lagymatagabbak is. Hát milyen játék az, ami úgy hosszú, hogy csak nyújtják, mint a rétestésztát. Akkor már inkább a Crazy Taxi. De az Unreal Tournamentet csak PC-n. Aki pedig a konzolos játékokat tartalmatlannak gondolja, az még nem látott konzolt bekapcsolva, mert én kapásból tudnék csak a DC-re 10 olyan játékot, amit bűn lett volna kihagyni. **(Én tudnék úgy 40-et... R)** Ami pedig az újságot illeti: egyre jobb! Igaz, nekem még mindig úgy tűnik, hogy a PS2 nőtt igazán a szívetekhez (vagy inkább az Xbox-ot utáljátok), de hát a M****** (vagy hogyan hívják most) **(Nem tudom. R)** meg Xbox fanlap, szóval, ehhez jogotok van. **(Azért ez nem igazán így van. Nálunk érezhetően megvan minden gépnek a maga megszállottja. R)** A „Martin közbeszól" király ötlet volt, ez hiányzott a régi számokból. Ami viszont feltűnt, hogy egyre kevésbé vagytok agresszívek, sőt már-már toleránsak vagytok. Hát hol marad a „te-ehhez-nem-érthetsz-mert-egy-kis-pöcs-vagy" duma? Öregszünk, öregszünk? **(Ne is mondd, Martin jól szájba is tepert a múltkor, hogy verjek már oda a Cseviben a népeknek, mer' a végén még elpuhultok. :-) R)** Na ennyi voltam mára, úgy se olvastatok el, vagy ha mégis, akkor biztos megkapom, hogy mi a fenét írok ennyi zöldséget. Szóval zárom is soraim, ölelek csókolok mindenkit és maradok tisztelettel: Tommedve **(Gyerekek, gyerekek, vissza a pesszimizmussal! Holnaptól a „nem fárasztlak titeket", „úgyse olvassátok el", „ha esetleg elolvassátok" kifejezéseket tartalmazó levelek csuklóból mennek a „nem kerül Csevibe" mappába. Mi MINDEN levelet elolvasunk, és amennyire csak lehet, válaszolunk is! A Csevegő értetek van, okés? R)**

Üdv Konzol brigád! Ez a levél már régóta fogalmazódik a fejemben és csak azért írom, hogy eggyel több véleményt olvashassatok az újsággal kapcsolatban. Akkor vágjunk bele. Az elmúlt néhány napban átolvasgattam az elmúlt 7-8 szám Csevegőjét, és döbbenten vontam le a következtetést, hogy milyen nehéz is a munkátok. Ennyi bárgyú kérdést feltenni már szinte bűn. Bár a kedvencem mintha eltűnt volna, amely így szólt: MILYEN GÉPET VEGYEK? Ezeken csak röhögni lehet, mert ha az ember vesz egy konzolt, ami még használtan is legalább 40 rongy (kivéve a GC meg a régebbi vasak) és nem tud dönteni, inkább ne is vegyen. Egy épeszű ember szerintem el tudja dönteni, hogy mit akar, de ha nem akkor meg körbenéz konzolfronton és dönt. Igaz, könnyen beszélek, mert nincs konzolom, de hamarosan megadatik (remélem) a PC-m mellé egy GC. Tegyük fel, hogy konzolt akarok venni, miket veszek figyelembe? Játék felhozatalt, exluzív anyagokat, mik érkeznek és mik érdekelnek a legjobban. Nem érdekel, hogy ki adta ki és az se, hogy más mit szól hozzá. Elég elfogult emberek vannak ma Magyarországon, akik bele vannak buzulva a gépükbe. Emlékszem néhány régebbi Csevibe beírt néhány okostojás, hogy az Xdoboz nem konzol, hanem PC (jól le is hurrogtátok jogosan). Én bokszon csak a DOA 3-mal játszottam, de szerintem simán veri még most is bármelyik bunyós anyagot, olyan hangulata van és direkt nem írtam grafikát, mert nem az az első a számomra. Hiába néz ki bivalyul egy játék, ha nem köt le fél órára sem. Ezt most tapasztalom meg igazán, mert ezerrel nyomom az emulátorokat és sokszor a NES-es anyagok jobban lekötnek, mint a mai bump-mappingelt csodák... A másik érdekes emberke meg kielemezte a gép sikerességét, a konzol nagyságából kifolyólag. Kihozta hogy a PS2 ideális nagyságú, ezért az lesz a legsikeresebb. Gratulálok barátom, ilyen pöpec logikával egyetemre kellene jelentkezned. Ide tartozik még egy dolog, ami b*ssza a csőrömet. A régi, jó játékok iránt való TISZTELET. Utálom amikor leszólják a kedvenc játékaimat, mert azok „elavultak". Én még néha ma is előveszem a DOOM 2-t hogy kicsit mészároljak, és amikor összejövök a haverokkal multizni, leginkább Duke Nukem 3D-zünk (mond ez valamit valakinek?). **(Többet, mind hinnéd ;-) R)** A hangulat akkor hág a tetőfokára, amikor úgy döntünk, hogy csapatban játszunk, és 5 perc múlva elfelejtődnek a csapattársak, néhány frag miatt. De ha igazán retro élményre vágyom elindítom a Galaga-t 1981-ből. Ez a játék egyidős velem, de még ma is megborzongok azoktól a jellegzetes hangoktól. Első játékélményem is hozzá fűződik, mert 1989-ben hoztak egy játékgépet községünk legforgalmasabb sörözőjébe, 10Ft-os érmével működött (nem a söröző) és nekünk a határtalan élményt jelentette. Szép idők voltak azok, ma bemegyek egy játékterembe és szomorúan látom, hogy legalább 100 pénzt kell leszurkolni egy menetért, ami egy kezdőnek úgy 2-3 perc játékélményt jelent. **(Én inkább poligon-görgetegnek nevezném, mintsem játékélménynek. R)** Lépjünk tovább. A szintén gond a mai konzol tulajokkal (tisztelet a kivételnek), hogy igénytelenek. Értem ez alatt a játékokat. Ha egy progira rá van írva egy menő cím, már be is szerzik és verik a nyálukat, hogy ők milyen híres anyaggal nyomulnak. Aki igazán szeret játszani, az megszűri hogy mivel játszik, és nem utolsó sorban évente vesz néhány eredeti DVD-t is. Tapasztalatból tudom, hogy egy progi baromi drága, de inkább megveszek egy igazán jó progit classic kiadásban, minthogy három szemetet megírjak magamnak. Ebből kifolyólag csodálkozom néhány „filmrajongón" aki megveszi 80-100 rongyért a komplett házimozi rendszert, utána meg netről leszedi a filmeket videoCD formátumban és büszkén mutogatja a filmgyűjteményét, ami tele van Philips és TDK feliratú korongokkal. Bár ez az igénytelenség nem csak ezen a fronton van jelen, ide tartozik mondjuk a TV, rádió, vagy a mozi is (bár a Matrix 2 igazán király volt). **(Szerintem a Mátrix a bázikus sikert 80%-ban a tömegpszichózisnak köszönheti. R)** Bár a mai világban már lassan erre van igény. A valóságsokk „sztárjai" pillanatok alatt TV-s személyiségek lettek **(A piaci igények, hiába... R)**, másnak meg éveket kell görnyedni az egyetemeken, hogy vigye valamire az életben. Ha valaki nem nyal jó helyen, nehezen szerez jó munkát. Most visszaolvasva eléggé elkanyarodtam a témától, de a Csevegőbe ilyen stílusú levelek is bekerülhetnének, akár több is. **(Mint láthatod, mióta én szelektálok, leginkább az ilyen levelek kerülnek be. De úgy látom ez nem csak nekem tetszik, mert már most 3x olyan jó szellemi termékek (!) jöttek, mint 3 hónapja. Egyre több jó arc ragad tollat / billentyűzetet, mert úgy gondolja, hogy ehhez érdemes hozzászólnia. Nagyon örülök ennek. R)** Felüdülés Tyler Durden gondolatatit olvasni, hasonló gondolkozású ember mint én. Így a végén, az újságról is szólnék néhány szót, ami különösen igényes, nemcsak a maga nevében. Minden oldal egy egyedi designt takar. Nem úgy, mint a fehér alapon néhány színes matematikai alakzat újság. Aprólékos, és hiába egyediek az oldalak, teljesen egységesek. A cikkírókkal minden oké, van stílusuk és ez a lényeg (meg a helyesírás). Valahogy meg kellene oldani, hogy egy 8 pontos játék ne fél oldalt kapjon, hanem egy egészet, a 4 pontos meg csak egy felet (na ezt jól megírtam). Elhiszem, hogy egy játékot nehéz megítélni teszt előtt, hogy az jó vagy rossz, de erre figyelhetnétek. Na meg a hülyékből csak keveset rakjatok be a Csevegőbe **(Megállás nélkül javul a jó levél / rossz levél arány. R)**, esetleg egyszer összeválogathatnátok a leggázosabb leveleket. A Retro rovatra szükség van, mert jó tudatni a mai fiatalokkal, hogy honnan indultak a mai játékok. Hiába van havonta 2-3 verekedős anyag, a grafikán kívül más ritkán adja el, jó ha évente kijön egy olyan alkotás, amit még évekkel később is megismerünk. Lehet hogy levelem kicsit negatív hangvételű, de remélem hogy egy-két ember elgondolkozik a dolgokon, bár ebben kicsit sem hiszek. Srácok, de dobáljátok egymást sárral, inkább jöjjetek össze néha és tartsatok egy PS2 vagy XBOX estet és nézzétek meg, hogy mik vannak a másik gépére. Lehet hogy a véleményetek meg fog változni! Ennyit mára, amennyiben bekerül a levelem a Csevegőbe, írjátok a végére az e-mail címemet is. További jó munkát kívánok, jó nyarat, sok csajt és még több pénzt. Rudy (rudymester@freemail.hu)

Szevasz Martin és 576 Konzol team! Csapjunk máris a lecsóba. Én azt hallottam, hogy az Xbox-ot monitorra is lehet kötni. Ha ez igaz, akkor légy szíves írjad már le, hogy hol lehet egy ilyen kábelt szerezni. Kérlek, hogy rakj be a Csevibe, mert szerintem sokan akarnak élni ezzel a lehetőséggel. (Conker) Bp. **(Az Xboxnak nincs kifejezett VGA-támogatása. Viszont számomra érthetetlen módon a DC óta mindenkinek az a mániája, hogy monitorra kösse a gépét. Ezt sok 3rd party gyártó felismerte és csináltak kompozit-VGA átalakító dobozkát, amivel csupán két probléma van: egyrészt drága, másrészt a TV-n kb. 100x jobban néznek ki a játékok! A TV ugyanis szétmossa a pixeleket, míg az éles monitorképen minden egyes él darabos, minden egyes képpont külön kivehető. Így aztán minden egyes el nem simított „egyenes", minden egyes hiba tisztán kivehető. Mit gondolsz, miért növelik a csillagos égbe a PC-s játékok felbontását?? Ma már az 1280x1024 dívik, ez a 640x480-as konzolos felbontás 4.2x-ese! Az éles grafika korántsem olyan jó dolog, mint az emberek hiszik. Én ha PC-n játszom, még akkor is átdobom a jelet a TV-re, mert sokkal jobban néz ki a műsor! Ha mégis ragaszkodsz hozzá, nagyobb konzolos boltokban lehet kapni szerintem 8-10 guriga környékén. Viszont van az Xbox-ban HDTV támogatás, amivel igencsak korrekt felbontásokat lehet elérni (1920x1080-ig) és ott már valóban sokat javul a kép, bár ennek igen-igen korlátozott a támogatottsága szoftverrészről és HDTV sem szaladgál minden utcasarkon. R)**

Na nézzük mi fán terem a hardcore gamer!

Kedves 576 Konzol Team! Meg nem küldtem Nektek levelet, de most kezem alá rántottam a klaviatúrát és elkezdtem gépelni. Úgy gondolom, legalábbis remélem hogy sokaknak tetszik majd amit írok. Visszagondolva a régi idők feelingjére, a drága kis NINTENDO-mra mellyel kölyökkorom óta játszottam, nagyon jó és kellemes dolog! Néha a csapattársammal apró nosztalgia partykat rendezünk és a régi, de örökzöld játékokkal nyomulunk! Életem egyik legnagyobb öröme volt a 97-es karácsony mikor szüleim átnyújtották a „szürke ördögöt", az öreg PS1-et. Ez a kis masina átrepített a 2D-s világból a 3D-sbe és ez az érzés valami fantasztikus volt. Jó visszaemlékezni az első pillanatokra az első játékokra, a játékcserékre, a kipörgetett anyagokra és arra, amikor először mutattam a barátaimnak a csodamasinát. Imádtam a szebbnél szebb játékokat és az igényes felhozatalt. Szüleimet az őrületbe kergetve és pénzüket csapolva rohantam a pecsába (ők máshová küldtek, de hát ez volt a hobbim) és más konzolbarlangokba játékot venni, cserélni. Előttem van a barátok szemében látott csillogás a „hadd próbáljam már ki" érzés és az együtt eltöltött, átveszekedett :) szép napok, órák, percek. Hamar elszálltak az évek, megízleltem az élet összes finom gyümölcsének ízét és elérkeztünk 2002 Karácsonyához, amikor megkaptam a „fekete ördögöt" a NAGY testvért. Fogtam a kezemben és olyan boldogság fogott el hogy nem tudtam mit csináljak vele! Beкössem, nézegessem? Hát bekötöttem és átadtam magam a PS2 nyújtotta újdonságoknak, grafikának, stb... Csodás érzés volt de hamarosan elmúlt és beköltözött az „ez is van, hű de jó" érzés. Visszagondoltam a régi szép időkre a chipmentes, cserélgetős feelinges tuti korszakra és arra jutottam, hogy ez így mar nem az igazi. Eredetiben azt veszem már csak meg, amit imádok és nem tudok letenni. Elvesztették az értéküket ezek a dolgok is úgy mint ebben a rohanó elgépiesedett világban szinte minden. Manapság (beleértve magamat is – sajnos) ki akar 8-17ezer forintokért CD-ket venni? Ez az egyetlen bajom ezzel az egésszel, hogy nincs meg a tűz egy-egy új játék betételénél, megvásárlásánál. Na most egy kicsit más téma... Mindig elolvasom a Csevegőt és egy-két fazon viselkedése taszító. Én ezt a konzolháborút egyenesen baromságnak és primitívségnek tartom. **(Tessék előjönni a barlangból, uram! Nem, nincs nálunk fegyver! Igen, valóban vége a háborúnak! R)** Szerintem ennek kialakulásának az oka az irigység. Irigyek arra, ami a másik tábornak van. Teljesen lényegtelen dolog ez és őszintén kérdem tőletek, hogy ilyen vagdalkozó leveleket miért raktok be a régen nagy hagyományokkal rendelkező Csevegőbe?! **(Mert azt a levelet is egy magyar konzolos írta a magyar konzolos közösségnek. R)** Irkálja magának a f***kalap, hogy az Xbox nem konzol – hát kérdem én, akkor micsoda? **(Pénzgenerátornak tervezett, pénznyelőként megvalósult üzleti fogás. Tehát: konzol :-) R)** Én azt tartom és ezt kiemelném, hogy ami másnak fájdalmat nem okoz és legalább egy embernek örömet, akkor azt a valamit (legyen az bármi) érdemes megcsinálni és életben tartani. Ezt remélem mindenki átgondolja és a buzgómócsingok fölhagynak az efféle versengéssel. Kinek erre van pénze, kinek arra. Miért kell bántani azt, akinek kevesebb jutott? Nekem mindig amim volt, azzal voltam boldog akármennyire is többet és jobbat akartam. Én csak a hobby-gamerek közé sorolhatom magam. **(A leveled alapján látatlanban is a kemény magba sorolnálak. R)** És itt vagytok Ti, hamisítatlanul egyre komolyabb és jobb minőségben, mindent megtéve azért, hogy a konzolos gamer szcéna a jó irányba haladjon. Sokat változtatok, szinte mindig csak előnyötökre és mindig olvasóbarát színes és szép volt a lapotok. Aki azt kérdi, hogy hogy lehet hozzátok bekerülni, annak szerintem annyi a válasz, hogy a konzolok mérhetetlen szeretetével, a játékok imádatával és megfelelő szakmai hozzáértéssel. **(Azért ennyire nem drámai a helyzet! :) R)** Külsőleg úgy látom – aminek örülök nagyon –, hogy nem vagytok sz**os multinacionális cégek által korlátok közé szorítva és aminek meg kifejezetten örülök, hogy egy csendes,

szolid újság vagytok humorral, nem pedig egy megasz*r, DVD-vel, óvszerrel, chip készlettel meg miegymással. Ennyit akartam röviden....talán egyszer, ha tetszik Nektek, meglesz folytatása **(Jöhet! R)** Üdv:P.R.O.D.

Sziasztok konzolosok! Nagyon jó ötletnek tartom, hogy feldobtok egy témát a Csevegőben amire várjátok a konzolos emberkék hozzászólását. Így legalább nem olyan unalmas lett a Csevegő mint amilyen volt az utóbbi időben. Szeretnék én is egy témát javasolni nektek (ha lehet). **(Lehet! És nem csak neked, mindenkitől szívesen várok ötleteket! R).** Azért gondoltam, hogy ezt a témát kellene átgondolni a konzolosoknak, mert szerintem már nagyon nem úgy van az a KONZOL szó jelentése mint régebben. Ne is menjünk messzire! 1996-ot írunk, mikor megvettem az első konzolomat. Nézegettem az 576 KBYTE című újságot (akkor még csak KBYTE volt), hogy melyik KONZOLt érdemes venni. A vásárlás napja előtti éjszakán már nem bírtam aludni, mert annyira vártam az új jövevényt. Megvásárlás utáni hat hónapban csak a demo CD-vel és Tekken 2-vel egyedül (memóriakártya nélkül) **(Ez de ismerős :-) R)** és nem untam meg, mert nem lehetett megunni! Annyira jó volt... Minden péntek és szombat Tekken 2 party volt. Ezt mindenki tudta és ezekre a napokra a haverok közül soha senki sem tervezett semmi mást. Csak egy dolog lebegett pénteken a suliba a haverok és az én szemem előtt: ez a Tekken 2 volt. Ezt csak azért írtam le, mert ehhez kapcsolódik a javaslatom (és, hogy untassalak titeket :). Szóval ha ti is úgy gondoljátok, akkor a következő Csevegő témája lehetne: „Mit jelent nektek a konzolotok?" **(Már kigondoltam valami mást, mint láthatod, hasonlót a tiédhez. Ha bejön a népeknek a „mesélős" körkérdés, visszatérünk a kérdésedre! R)** Köszönöm, hogy elolvastátok a levelemet és bocs az időrablásért! Garcsik Ferenc Nagyfüged

Na lássuk mit gondoltok erről a hardware-fejlődés dologról!

Radeon által, a Csevegő hasábjain felvetett kérdésre válaszolva (jó-e nekünk az újabb és erősebb hardverek meg procik?). Ha konzolos vonatkoztatásban nézzük a dolgot, akkor én azt mondom aba já natürlich! Elég nehezen tudnám elképzelni, hogy majd minden egyes gáma PS1-es grafikával fusson még ma is. **(Nyugodj meg, azzal futnak, max. a felbontást dobták meg egy picit. R)** Bár belegondolva uccsó mondatomba, manapság is úgy ömlesztik a PS1 színvonalú gámákat a NEXTGEN gépekre. Némely játék olyan okádék, már nemcsak grafikailag értem, hanem úgy anblokk, hogy kapásból elítélném a k(ik)észítő bácsikat, néniket vagy 10-20 évre, hogy a kedvük is elmenjen az ilyen szemetek piacra dobálásától. Most nézem, hogy igencsak elkanyarodtam a témától :) Szóval nem rossz, ha a technika fejlődésével kijönnek valami erősebb produktummal, mert ezt egy bizonyos idő után úgy is igényli a nép. Ha másért nem is, de legalább verhesse a mellét, hogy neki ilyen meg olyan izmos gépe van. Csak hát jobban odafigyelhetnének, hogy mit adnak ki a kezükből, miért, és a várható élettartamra is. Mert ne azért adja ki az egyik cég a még félkész konzolgépet, mert a másik már mit tudom én mióta van a piacon és már ennyit meg ennyit eladtak belőle, vagy hogy megelőzze a konkurenciát! Én már csak tudom miről beszélek, mert annak idején szinte rögtön vettem egy PS2-őt, mikor kijött (majd 1 évig spóroltam rá) és 2 nap múlva megdöglött. Na lényeg a lényeg még 3db géppel jártam így. Tehát én azt mondom, kell a jobb, az erősebb gép de nem minden áron! Ja és az nem minden, ha valami bivaly sok poligont mozgat, vagy részletesebb felbontást szolgáltat. Ez mind lósz*rt se ér, ha nincs olyan fejlesztő aki kihasználja a cuccot. Akkor az egész csak egy csúcstechnikai szemétdomb. Most már nem fárasztok tovább senkit sem, úgyis lejárt a munkaidőm is. A holnapi viszont látásra, jóccakát mindenkinek! :) UV

Hi Radeon! A feldobott témával kapcsolatos véleményem következik, melyen már sokat gondolkoztam. Szerintem két lehetséges variáció van. Az egyik, és sokaknak szimpatikus, hogy a következő konzolgeneráció lehetne az

LAST MINUTE – A NO RETURN TRAVEL AJÁNLATA

- Afganisztán – Barlang Hotel Tora Bora – **45.000,- Ft.**
- Izrael – Gyertyafényes Ciszjordánia – **35.000,- Ft.** (Fakultatív programok Ramallah die night)
- Peru fényes ösvényein – **98.000 Ft.**
- Fülöp-szigetek – Túszcsere gazdag német turistákra – **Csak a repülőjegyet kell kifizetni!**
- Észak-Írország – Utóhúsvét Belfastban – Protestánsoknak **150.000,- Ft**, katolikusoknak **180.000,- Ft.**

UTOLSÓ – nem azért, mert kihalnak a gépek, hanem mert olyan teljesítménynövekedés fog várhatóan bekövetkezni, hogy azok a fejlesztők, akik még a jelenlegi konzolok grafikai képességeit sem használják ki igazán, ezeket sem fogják egy jó darabig. Nyilván mindenki elgondolkozott már azon, hogy vajon mikor lesz valaminek a grafikája tökéletes. Jó pár játék van, melyeknek egyes eleme nem is lehetne szebb (Gran Turismo 3, Resident Evil RE-Make, SoulCalibur 2), és ha ezeket az elemeket összeillesztjük, máris megvan a létező legszebb játék. **(Ezzel azért vitába szállnék. Nem merném ugyanis azt állítani, hogy a GT3-nak szebb a képi világa, mint a Wind Wakernek, vagy a Jet Set Radio-nak. Nem biztos ám, hogy fotorealisztikus megvalósítás = a legszebb megvalósítás. R)** És innentől fejlődést csak a felbontás növelésével lehet elérni, ami a TV képernyője miatt konzolok esetében elég nehéz dolog lenne... Csupán az a kérdés, hogy vajon ki fogja ezt elkészíteni...mert ha valakinek sikerül, akkor a grafikai motor olyan sikeres lesz, mint most a RenderWare... Persze a grafika nem a fő szempont egy játék esetében, de elég fontos tényező az emberek nagy többségénél. A másik variáció? A konzolok is belekerülnek abba a bizonyos „mókuskerékbe", amibe a PC is leledzik. Érezhető, hogy az újabb konzolok élettartama egyre csökken. Vegyük példának a SNES-t, 6-7 évig bírta. **(Hol?? Még ha az amerikai debütet nézzük, akkor sem mondanám, hogy 1998-ig ment a gép... R)** Vagy a PS-t. **(Tényleg csodálatra méltó, mióta él ez a masina, de a mai játékokból már túl sok a szemét. Ilyen áron kérdéses, hogy megéri-e. R)** De itt van a GC, és az Xbox, melyeket 2002 tavaszán jelentettek meg Európában, és már tervbe van véve az új konzol mind a Microsoftnál, mind a Nintendo-nál... **(Hohó, az semmit nem jelent! Aki nem tervez holnapra az még ma megfullad. R)** Arról sem szabad megfeledkezni, hogy egy részletes grafikájú játék elkészítése több időbe telik, és nagyobb tárolókapacitást is igényel. **(Én is ezt papolom, hogyha kihoznak egy brutális teljesítményű gépet (PS3), akkor vagy nem fogja senki kihasználni, vagy 8 év lesz, mire írnak rá egy grafikai motort... R)** Nagyjából ez lenne a véleményem, örülök hogy elmondhattam, GC rulez: Velansits „Oldern" Arnold from Szolnok City...

Üdv Radeon! Ne is kérdezd miért, de a nevedről mindig a radioaktivitás jut az eszembe :) **(Nekem az, ami az 576 fórumon történő névregisztráláskor jutott eszembe a villogó kurzor hatására: egy videokártya. R)** Na jó, nem most jópofizunk, inkább a feltett kérdéseidre veszénem ki a választ. Valószínű zöldnek fog hatni, de emészthető :) Nos: Meddig; Miért; Jó-e ez egyáltalán? Vicces. Miért ne?! Ha lehet jobb is, csak nyugodtan. Az más tészta, hogy mindez hasznosnak vagy egészségesnek bizonyul-e? Szegény fogyasztóknak már borzalmasan magas az ingerküszöbük és a gyártók próbálják legalább súrolni a lécet. Nemritkán édes mindegy, hogy ez mennyire válik a játék hasznára, esetleg még a felhasználók örömére. Legalábbis az igényesebbek részére. Jónak jó a fejlődés, csak sok más hasznosabb elfoglaltságot a háttérbe fog szorítani. **(Nagyon jó észrevétel! R)** Elmenni a végletekig elmehet és el is fog, hisz az emberi becsvágy határtalan és itt ez motivál főképpen. **(Na ezt viszont nem vágom egészen. R)** Persze vannak olyan tervezők, akik élvezik a munkájukat, az alkotás öröméért dolgoznak, de ők, nagyon úgy tűnik – ritkák. Szórakozásnak remek egy jó stuff, ezt gondolom nem kell részletezni, de elrettentő példák vannak arra, hogy egyes fanatikusok mikre képesek, ha elveszítik az eszüket. Szomorú. Végül is mindenki maga dönti el mit vár a technika eme ágától. Ez is kétoldalú mint oly sok minden és nem lehet tudni kinek mit hoz. Mondtam én, hogy zöld lesz. Na mindegy, köszönöm, hogy meghallgattál és nem sértődnék meg ha legalább e-mailben pötyögnél egy rövidke választ. **(Így jó lesz? :) R)** Üdvözöl: Raweny from Hell

Szasz Radeon! Hogy meddig fog fejlődni a hardver ipar? Én azt mondom, hogy nincs olyan tényező, ok ami megállítaná a fejlődést hardverek terén. **(Fiatal barátom, az első nagy „konzolcsőd" után ez egy elég merész állítás ;-) R)** Manapság a számítástechnika a leggyorsabban fejlődő elektronikai iparág, és ugye a konzolok fejlődése nagyon szorosan kapcsolódik össze a számítástechnikával. Hardver fejlődés már mindig lesz, egészen a világvégéig. Legalábbis szerintem... :) **(Vagy ha nem csökkenthető tovább a kapuhossz, de ezt hagyjuk, nem kockafej-képző :-) R)** Én abba a gamer kategóriába tartozom, akinek a játék/konzol grafikai és technikai tudása másodlagos, és a játékélményen, hangulaton van a hangsúly. Ezért szeretem jobban a konzolokat, mint a PC-ket, mert ezeket a masinákat nem kell minden hónapban kiegészíteni valamivel és nem jön ki rájuk minden hónapban valamilyen új, nagyon fontos periféria, mint PC-n. Szóval a PC ipar ban egy vadiúj, bika gép fél év után elavultnak minősül. Ezzel szemben a konzolok több évig „friss" masinának minősülnek, főleg fantasztikus játékaiknak köszönhetően. Szóval örülök, hogy konzolokon is hatalmas iramú a technikai fejlődés, és ennek így is kell lennie, ez így helyes. De mint ahogy azt már mondottam: nálam a játékélmény, a játék atmoszférája az elsődleges, utána jön a grafika és a játék/konzol technikai tudása személyes listámon. Én maradok tisztelettel: Imi alias SnEaK

Na szóval, ezeket gondolom Radeon mester felvetéseire :) Egyik: még mielőtt mindenki rávágja a közhelyet (Mátrix, Existenz, 13. Emelet stb): egyszer olvastam valahol, hogy a teljesen autentikus autóleképezéshez kb. 80000 poligon kell, de akkor már minden ki van dolgozva, a kilincstől kezdve a márkajelzések is ott domborodnak (szó szerint) a kasztnin. Most olyan 4-5000 felé járunk (GT4), ha jól tévedek, szóval van még hely fejlődni :) Bár az az igazság, hogy most vagyunk, most kell játszani, a „lesz"-ekkel nem sokra megyünk :) Másik: azt hiszem, az egyre újabb konzolgenerációkra elsősorban azért van szükség, hogy minél eredményesebben húzzák ki a zsebünkből a pénzmagot. **(Örülök, hogy akad, aki meglátja a lényeget ;-) R)** Mert ugye, ki tud majd ellenállni egy GT5-nek? (Annak ellenére, hogy még a negyediket – sőt a harmadikat – sem játszottad ki 100%-ra) Hogy kell-e ez nekünk, az más kérdés. Ha ez a tendencia marad, akkor nem nagyon, legalábbis nekem. Az a baj az egésszel, hogy eltolódnak a súlypontok: rége(bbe)n a tartalomra mentek rá, a látvány csak sokadlagos volt. Most, annak ellenére, hogy az egyre durvább hardvereket egyre nehezebben használják ki, mindenki a látványra megy, és szépen erre koptatják el a rendelkezésre álló erőforrásokat. Mi lenne, ha a Square egy olyan szerepjátékot készítene, amit nem azért ad ki DVD-n, mert a filmek miatt csak arra fér rá, hanem mondjuk a bejárható területek, városok, dungeonök stb. nagysága követelné ezt meg? Valszeg 200-300 órás játékidőt jelentene... Atyaúristen, mekkora királyság volna :) Összefoglalva: a technikai sportoknál – autó, FPS – jó a bika hardver, de a komolyabb stílusokat agyonvágja. Szvsz. Rolika **(Öccse, ez volt ebben a hónapban a legjobb „véleményes" levél. Ha lenne „hónap észosztós levele", te vinnéd a pálmát! Vajh miért van az, hogy úgy érzem: nem tegnap játszottál először? ;-) R)**

Radeon mondja, hogy ebben a hónapban nem mond semmit, mert nem férne bele talán 10K karakterbe sem, úgyhogy inkább nem rabolja tőletek a drága helyet.

Hónap témája szeptember: mivel nagyon nem akartok szétoszlani, itt az ideje, hogy picit „mesélősebb" vizekre evezzünk: mit szól a család / barát / barátnő / nagymama a megszállott konzolőrületéhez? Szép hosszú meséket szeretnék hallani, eresszétek szabadjára a bennetek lakó elmebeteget.

Árcsi barátom, van egy jó és két rossz hírem. Kezdem az utóbbiakkal: a novella nem fért be és a bátyád bocsánatkérő levele ellenére (tényleg kaptunk ilyet!) a PC Felhasználók Szabad Szakszervezete és a PS2 elitkommandó Warrant Officer Dzson (ő mondta ;-) vezetésével a nyomodban vannak. A jó hír, hogy te voltál a hónap őrültje (oké, Bajnok is hozta a formáját), úgyhogy lesd a postást, megy a gipsz! A kontroller és a 220 legyen veletek, találkozunk szeptemberben! Radeon

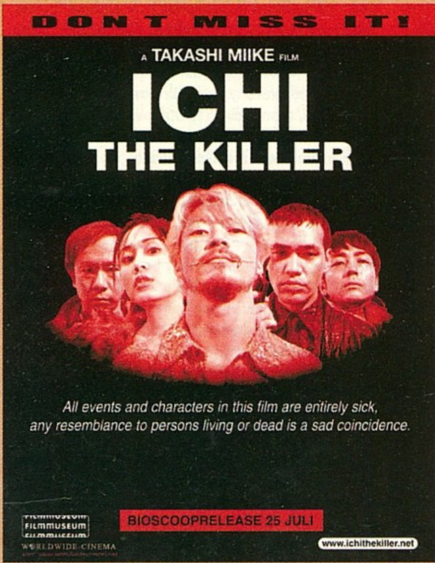
A DÁKÓ TOURS AJÁNLATA

Utazzon ön is a **DÁKÓ TOURS**-szal Romániába! Szállás egy fél panzióban, ellátás, amíg a szem ellát.
A panzió mellett megtekinthető egy atomtemető és az erre épült tejüzem. Itt készül a **NEVERMORE** és a **TURHALAT** tej.
Utolsó este a helyi italboltban, késeléssel és dák népszokásokkal. egybekötve. A túlélők között kisorsoljuk az áldozatok holmijait.
Idegen nyelvű idegenvezetés, félkezű buszvezető, utazás lopott autóbusszal a határig, majd gyalog. Elhelyezés egy ágyas szobákban 6 személyig, afelett pótágyazható.

Mozi/Film/VHS

Koroshiya 1 (2001)
www.ichithekiller.net

Szerintem manapság a filmipar (sőt a szórakoztatóipar egésze) kezd egyre inkább ellaposodni, elgyerekesedni és elpuhulni. Ez két dologra vezethető vissza. Egyrészt a filmstúdiók a lehető legszélesebb kört akarják elérni, hiszen ha a termékük korhatár nélküli, mindenkinek való, akkor tudják csak a legtöbb mozijegyet és DVD-t elsózni. Másrészt a vaskalapos gyermekvédők és cenzorok is igen kicombosodtak mostanság, egyre több a szigorítás, cenzúra, betiltás, korhatárkarika meg egyéb, nálunk a legújabb törvények szerint az erotikus- és pornófilmek TV-s sugárzása is tiltott, szintúgy az indokolatlan erőszakot tartalmazó filmeké. Márpedig egy mentálisan egészséges felnőtt ember szívesen néz szélsőségesebb, eredetibb filmeket is, amikben nincsenek korlátok, nem elégszik meg a Disney vackokkal, a hazai kereskedelmi TV-k által sugárzott 20-25 éves gagyikkal és a mostanában divatos



hollywoodi remake áradattal. Én is ilyen vagyok, mivel a szélsőséges és meghökkentő filmek egyre ritkábbak, egyre többre értékelem őket. Az utóbbi hónapokban két ilyen filmes élményem volt, mindkét sokkoló alkotást tök véletlenül néztem meg minden előtanulmány nélkül, fogalmam sem volt arról, hogy mire számíthatok, emiatt még inkább bejöttek az anyagok. Az egyik a *Rekviem egy álomért* címre hallgatott, ez épp a múlt hónapban szerepelt ebben a rovatban, a másik pedig a *Koroshiya 1* cím alatt futott, kizárásos alapon ez utóbbit veszem most górcső alá.

A koprodukciós, de főleg japán film angolul *Ichi the Killer*-ként (1 = Ichi) lett forgalmazva, sok helyen erősen cenzúrázva, nálunk tudomásom szerint soha nem lett kiadva, így hivatalos magyar címe sincs, egy cikkben mindenesetre *Az első számú gyilkos*nak fordították. Mivel elsősorban japán filmről van szó, nem meglepő, hogy eredetileg mangaként, azaz képregényként debütált, és annyira brutális volt, hogy már abban a formában is sokhelyütt betiltották, a film után pedig készült belőle egy anime, azaz rajzfilm is. Maga a film igazán sokkoló, nagyon brutális, beteges és véres, talán a legvéresebb mozi *Peter Jackson Hullajó* filmje óta, ez pedig jó benne, nem is a paradicsomlé miatt, hanem mert rengeteg különféle érzést vált ki a nézőből. A beleélősebb és érzékenyebb lelkületűek valószínűleg kiadják a reggelijüket (komolyan készítsék be a zacskót), és nem bírják végignézni, a BDSM lifestylerek ugyanakkor új kedvencet avatnak. Akadnak olyanok, akik keresztet vetnek és átkozzák a kegyetlen készítőket, és olyan sokat próbált filmrajongók is, akik végig derülnek, mert bár a film legtöbb jelenete igazán durva, az eltúlzott arányok és sok apró, irreális részlet árulkodnak róla, hogy ezt nem szabad komolyan venni, valójában ez egy nagyon bizarr vígjáték. Ha valamihez hasonlítani kellene, azt mondanám, ez a *Született gyilkosok* felturbózott japán verziója, olyan durva tartalommal, amit lehet, hogy *Tarantino* és *Stone* is megálmodott annak idején, de amit egy nyugati forgalmazó sem mert volna vállalni. Ha pedig arra kellene választ találni, hogy mi a film tényleges célja, akkor azt mondanám, hogy *Takashi Miike* a végletekig próbált elmenni az emberi kegyetlenség filmes megjelenítésében, megpróbálta kihozni a témából a maximumot, ami a médiumon ábrázolható (persze vannak ennél brutálisabb nem fiktív mozik is, de azok nem kerülnek forgalomba, megmaradnak úgynevezett snuff filmnek).

Ha már jó Quentinünk neve szóba került, a film bizonyos tekintetben a *Ponyvaregény*hez is hasonlatos. Itt is egy szűkebb gengsztercsoportot ismerhetünk meg, pozitív szereplők, sőt még jó rosszfiúk sincsenek a filmben, mindenki totál romlott és perverz, a legtöbb szereplő szado-mazochista, néhányuk, például Ichi és Karen egyszerűen szadista. Többé-kevésbé minden jelenet összefügg, de a legtöbb kapcsolatra csak a film végén derül fény, ugyanakkor a Ponyvaregényhez hasonlóan a kis jelenetek önmagukban is tökéletesen megállják a helyüket. Több főszereplő mindennapjaiba is betekintést nyerhetünk, de talán Kakihara, az Anjo-banda helyettes vezetője a legfőbb és legérdekesebb karakter. A fickó pink ballonkabátot hord, a haja ki van szőkítve, az arcát szögletes vágások borítják, a szája pedig fel van hasítva fültől fülig, az arcát két hústűvel tartja egyben, melyek mellett a cigifüstöt is ki tudja fújni. De ez még semmi, a film csúcsjelenete az, amikor szuperközeliben lassan, nehézkesen és elég élethűen levágja a saját nyelvét, mert a jakuzánál ujjat áldozni manapság már olyan snassz. Kakihara, miután szadista főnöke eltűnik, nyomozásba kezd, mert egyre jobban hiányzik neki a mindennapos kegyetlen verés. Lassan kideríti, hogy Ichi volt a főnök gyilkosa, attól kezdve a címszereplő srácra vadászik, mert úgy véli, hogy ő a legnagyobb szadista a világon, és a kezei által szeretne meghalni. Természetesen lényeges szereplő a bolond Ichi is, aki valójában csak egy bábu, akit egy Jijii nevű fickó irányít hipnózis segítségével. Ichi gyerekkorában szemtanúja volt egy lány megerőszakolásának, és nagyon szeretett volna ő is beszállni az „akcióba”, amikor ezt a meg sem történt emléket felidéztetik vele, mindig rájön a gyilkolhatnék, gumiruhában, hátizsákkal (amin egy 1-es szám villog) és cipőből előugró pengékkel éjszakánként elindul lemészárolni a kijelölt áldozatait. Ha pedig valaki felkerül erre a listára, akkor annak annyi, Ichi még egy gengszterektől hemzsegő szobában is lerendez mindenkit, gallonszám ömlik a vér, végtagok, levágott arcok mindenütt, még a plafonra is jut a bélből és egyéb belsőségekből. Rajtuk kívül még érdekes karakter a fegyvere elvesztéséért kirúgott rendőr és fia, a számító és maga pecsenyéjét sütögető örömlány, továbbá a konkurens bűnbanda egyik vezetője, akit Kakihara először száz húskampó segítségével kifeszít a levegőbe, majd belefog a kínzásba is... De a többi poént nem lövöm le, aki tehát egy igazán véres, formabontó, fekete humorú és a nagy átlagból magasan kirívó (hogy negatív vagy pozitív irányba, azt mindenki döntse el maga) filmet szeretne látni, az ne hagyja ki az Ichi-t, de leszögezem, tényleg csak erős gyomrúak és idegzetűek tekintsék meg, ráadásul 18 éve felett.





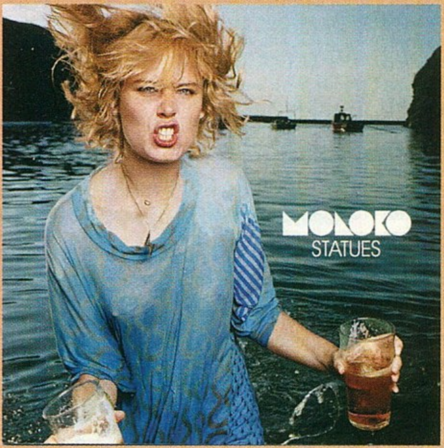


Korosija 1. Színes, japán, hong-kongi, dél-koreai akció-thriller, 129 perc. Rendezte: Takashi Miike. Írta: Sakichi Sato és Hideo Yamamoto. Szereplők: Tadanobu Asano, Nao Omori, Shinya Tsukamoto, Paulyn „Alien Sun” Sun és sokan mások. Zene: Karera Musication.

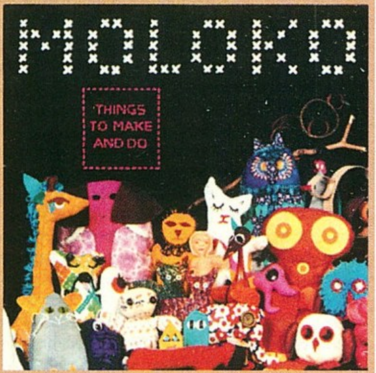
Zene

Moloko
www.moloko.co.uk

„Tetszik a szűk pulcsim?” – a legenda szerint egy buliban ezzel a primitív pick up line-nal szedte fel a belevaló (bár nem túl dekoratív, ezért nem szerepel a Bravo elején Britney helyett) ír csaj, *Roisin Murphy* az angol *Mark Brydon*t, az akkor még nem túl ismert zenészt. Összeházasodtak, majd Roisin kedvet kapott az énekléshez és dalszövegíráshoz is, így egy füst alatt bandát is alapítottak *Moloko* néven (nevük az LSD-s tejre utal, amit *Kubrick Mechanikus Narancs* című filmjében fogyasztottak a szereplők). Bár házasságuk hamar véget ért, szakmailag nagyon megtalálták az összhangot, máig is együtt zenélnek, muzsikájuk többnyire elektronikus alapra épül, de az évek folyamán egyre több élő hangszerrel is kiegészült, világhírű jazz zenészek is megfordulnak a bandában időről időre. Roisin énekhangja elég eredeti, nem kristálytiszta, de nem is rekedtes, alapban valószínűleg mély, ugyanakkor azért pár oktávot át tud fogni, és rengeteg csak rá jellemző hajlítást is alkalmaz, a szövegei pedig zseniálisak, furcsán lököttek és nagyon humorosak. A zenekart szerintem még a szakértők is nehezen tudják bekategorizálni, hát még a hozzám hasonló egyszerű zenerajongók, mindenesetre igényesebb, experimentálisabb, elektronikus alapokon álló dance-két tudnám talán körülírni, valami hasonlót, de azért mégis sokban különbözőt csinálnak, mint a *Morcheeba* és a *Saint Etienne*.



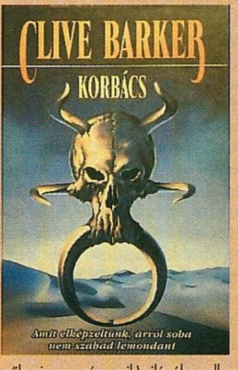
Első albumuk címe a megismerkedésükre utalt, ez volt a *Do You Like My Tight Sweater?*, ami 1995 októberében jelent meg, ez azonban még nem durrant valami nagyot, csak a *Fun For Me* című kiváló számuk vált többé-kevésbé ismertté a korongról. Ezt követte az *I Am Not A Doctor* 1998 júniusában, ami aztán tényleg meghozta a világsikert, erről a *The Flipside* című dal is ott volt a szeren, de a *Sing It Back* még a toplistákat és a diszkókat is teljesen uralma alá hajtotta hosszú időre, sokan – így én is – ekkor hallottak először a bandáról. A következő album, a *Things To Make And Do* 2000 áprilisában futott be, igazán ennek hatására kattantam rá a bandára, és ez az a korong, amit az utóbbi három évben a legtöbbet hallgattam. Erről az albumról a legismertebb és legütősebb sláger, amit garantáltan mindenki ismer, a *The Time Is Now* volt, de e mögött alig maradt el a korong többi száma, mind nagy beletalálás. Ez után a szokásosnál is hosszabb hallgatás következett, és csak idén márciusban került piacra a legújabb album, a Statues, ez tehát még viszonylag friss és ropogós, szintén nagyon húzós, fut róla már két sláger is (a *Familiar Feeling és a Forever More*), de az előző korongot azért szerintem nem tudta megelőzni. Aki tehát kedveli az igényes és experimentális dance műfajt, és még nem kóstolt bele a Moloko érzésbe, az tegye meg minél előbb.





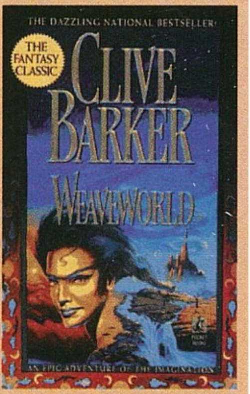
Könyv

Clive Barker: Korbács (Weaveworld) (1987 Poseidon, 1990 Maecenas, 2001 Szukits)
www.clivebarker.com



*Clive Barker*ről mindenki tudja, hogy korunk egyik legnagyobb horror szerzője, még maga a nagy Pista bá is legígéretesebb utódjának tartja (és ezzel a nyilatkozattal azt is leszögezi, hogy a trón még mindig az övé, ő a Király). Az már kevésbé ismert, hogy az ürge igazi reneszánszember, regényeiben és novelláiban is sokszor elkalandozott már teljesen más területekre (például a fantasy és a gyermekmesék világába, ez utóbbi kategóriába tartozik *Az öröklét tolvaja*), de megszámlálhatatlan mennyiségű képregényt, sok színpadi drámát és filmforgatókönyvet is írt, tehetséges színházi és filmrendező, állítólag jó fényképész, játéktervező, sőt igazán kiváló festőművész is. Az angolul *Weaveworld*, magyarul *Korbács* (bár talán a Szőttesvilág jobb, igaz kevésbé hatásvadász cím lett volna) címen megjelent regénye a legismertebb a *Pokolkelő* mellett, ez volt az első komolyabb kiruccanása a fantasy világba, amire egyből meg is kapta a World Fantasy díjat. A stílus meghatározás ellenére a könyv (és a belőle készült képregény) nem az a klasszikus fantasy, nincsenek benne sárkányok, törpék, tündék és egyebek, ráadásul szinte az egész cselekmény Liverpoolban játszódik a nyolcvanas években, a sztorit többnyire két átlagos huszonéves fiatal, Cal és Suzanna szemén keresztül láthatjuk, akiknek egy különleges szőnyeget kell megvédeniük. Kábé az előző évszázad elejéig az emberek (itt Kakukkok, nem Muglik, ahogy a Harry Potterben, aminek alapötlete valószínűleg innen származik) világában elkeveredve, elrejtőzve élt egy ősibb, varázserővel rendelkező, emberszerű faj is, akik Látólényeknek nevezték magukat, ők egyre jobban kilógtak az emberi világból, ezért az emberek elkezdték kirekeszteni és üldözni őket. Végül elhatározásra jutottak, és varázserővel magukat és egész kis világukat beleszőtték ebbe szőnyegbe, így kvázi hibernálták magukat arra az időre, amikor az emberek majd ismét elfogadják őket. A történet tehát – ha elsőre bután is hangzik – e körül a szőnyeg körül kavarog.

Barker természetesen ezúttal sem hazudtolta meg magát, a fantasy regény korántsem gyerekekhez vagy kamaszokhoz szól, mint a többség, hanem kemény, helyenként gyomorkavaró horrorba van oltva, és sok szexuális perverziót, többek között nekrofiliát is ábrázol nagyon részletesen – mindez persze az írótól nem meglepő, sokan már amiatt is perverznek tartjuk, mert nyíltan homoszexuális, de egyes pletykák szerint még BDSM partikat is szokott tartani. A regényt tehát főleg olyan fiatal felnőtteknek ajánlom, akik még szívesen emlékeznek vissza gyermekkoruk meséire, de érettebb fejjel a jelenetek már realisztikusabban peregnek le előttük – *a Piroska és a Farkas meséjében például már észreveszik a farkas agyarairól alvadás közben kásásan csöpögő vért és a nagymama falon gőzölgő bűzös beleit is a légyraj közepén.*



Credo











CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

BŐVEBB VÁLASZTÉK: WWW.576.HU

PS2 MEMORYCARD



PS2 JOY



PS2 DVD



PS2 GÉP + MGS SUBSTANCE PACK



GC GÉP + ZELDA PACK



Az áraink 25% ÁFÁ-t tartalmazzák. Az árváltozás jogát fenntartjuk!

PSX

007 The World is Not Enough (Platinum)	4990.-
A Bug's Life (Platinum)	5990.-
Acecombat 3. (Platinum)	5990.-
Alfred Chicken	9990.-
Alien Resurrection	4990.-
Baby Felix Tennis	3990.-
Bloody Roar 2	3990.-
C-12/Medievil Pack	6990.-
Carmageddon (Exlusive)	3990.-
Chase the Express (Platinum)	5990.-
Crash Bandicoot (Platinum)	5990.-
Crash Bandicoot 2. (Platinum)	5990.-
Crash Bandicoot 3. (Platinum)	5990.-
Crash Bash (Platinum)	5990.-
Crash Team Racing (Platinum)	5990.-
David Beckham Soccer	4990.-
Dinomaster Party	3990.-
Donald Duck/Tiger's Honey Hunt Pack	7990.-
Donald Duck: Quack Attack (Platinum)	5990.-
Dragstars	3990.-
Duke Nukem – Land of Babes	4990.-
Extreme Ghostbusters	3990.-
Fifa 2001 (Platinum)	3990.-
Fifa 2003	11990.-
Fifa World Cup 2002	3990.-
Gran Turismo 2. (Platinum)	5990.-
Grand Theft Auto – London	4990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	5990.-
Hidden and Dangerous	4990.-
Jinx	8990.-
Jungle Book – Groove Party (Platinum)	5990.-
Lilo and Stich (Platinum)	5990.-
Louvre: The Final Course	2990.-
Medal of Honor 1+2 Pack	8990.-
Megamen Legends 2.	9990.-
Monster's Inc. (Platinum)	5990.-
Mortal Kombat Trilogy	5990.-
Muppet Monster Adventure	6990.-
NBA Live 2003	11990.-
Need for Speed 5/Moto Racer Double Pack	8990.-
Peter Pan – Adventures in Never Land (Platinum)	5990.-
Pink Panther	5990.-
Planet of Apes	3990.-
Rainbow Six (Exlusive)	4990.-
Rainbow Six + Rogue Spear Pack	7990.-
Rayman 1+2 Pack	7990.-
Rayman 2.	5990.-
Resident Evil 3. Nemesis	4990.-
Ridge Racer Type 4 + Jogcon controller	5990.-
Rogue Spear (Platinum)	6990.-
SHREK: Treasure Hunt	7990.-
Special Forces	3990.-
Special Ops – Ranger Elite	4990.-
Spiderman 2. (Platinum)	5990.-
Spyro 2. (Platinum)	5990.-
Spyro: The Year of the Dragon (Platinum)	5990.-
Star Wars: The Phantom Menace	4990.-
Syphon Filter 2. (Platinum)	5990.-
Syphon Filter 3. (Platinum)	5990.-
Tarzan (Platinum)	5990.-
Tekken 2/Soul Blade Pack	6990.-
Tekken 3. (Platinum)	5990.-
This is Football 2.	3990.-
Tiger's Honey Hunt (Platinum)	5990.-
Time Crisis (Platinum)	7990.-
Time Crisis: Project Titan (Platinum)	5990.-
TOCA + Colin McRae Rally Pack	7990.-
Tom and Jerry in House Trap	5990.-
Tomb Raider Pack (III. + IV.)	7990.-
Tony Hawk's Pro Skater 3. (Platinum)	6990.-
Tony Hawk's Pro Skater 4.	10990.-
Treasure Planet	9990.-
WCW Mayhem (Classic)	3990.-
Worms World Party	4990.-
WRC Arcade	9990.-

PS2

007 Nightfire	17990.-
Ape Escape 2.	16990.-
Auto Modellista	17990.-
Baldur's Gate II.: Dark Alliance	17990.-
Blood Omen 2.	6990.-
Bloodrayne	16990.-
Burnout 2.	16990.-
Colin McRae Rally 3.	16990.-
Commandos 2.	12990.-
Crash Bandicoot: Wrath of Cortex (Platinum)	8990.-
Crazy Taxi (Platinum)	8990.-
Dead or Alive 2. (Platinum)	8990.-
Desert Storm	17990.-
Devil May Cry (Platinum)	9990.-
Devil May Cry 2.	17990.-
Dino Stalker	17990.-
Disney Golf	9990.-
Dragon Ball Z: Budokai	14990.-
Drakan: The Ancient's Gate	16990.-
Dropship United Peace Force	9990.-
Eve of Extension	6990.-
Eye Toy + USB Camera	16990.-
F1 Career Challenge	HÍVJ!
Fifa 2001 (Platinum)	9990.-
Fifa 2003	17990.-
Final Fantasy X (Platinum)	8990.-
Formula One 2001 (Platinum)	8990.-
Formula One 2002	17990.-
Fur Fighters	6990.-
Gauntlet – Dark Legacy	6990.-
Gran Turismo 3. A – Spec (Platinum)	8990.-
Gran Turismo Concept 2002 Tokyo (Platinum)	8990.-
Grand Theft Auto: Vice City	17990.-
GTA 3 (Platinum)	9990.-
Gunfighter II.	14990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	17990.-
Headhunter	9990.-
Heroes of Might and Magic	6990.-
Hitman 2.	17990.-
Hulk	16990.-
ICO	16990.-
Inspector Gadget – Mad Robot Invasion	5990.-
Jak and Daxter (Platinum)	8990.-
Jurassic Park: Operation Genesis	17790.-
Kessen II.	7990.-
Kessen	6990.-
Kingdom Hearts	12990.-
Legends of Wrestling	16690.-
Lego Drome Racers	17990.-
Lego Football Mania	13990.-
Lego Island Extreme Stunts	13990.-
Lego Racers 2.	16990.-
Lethal Skies	6990.-
Lord of the Rings: Fellowship of the Ring	17990.-
Lord of the Rings: The Two Towers	17990.-
Mark of Kri	16990.-
Marvel vs. Capcom 2.	17990.-
Mat Hoffman's Pro BMX	16990.-
MDK 2 Armageddon	17990.-
Medal of Honor Frontline	17990.-
Metal Gear Solid 2: Substance	16990.-
Midnight Club II:	HÍVJ!
Mortal Kombat: Deadly Alliance	16990.-
Moto GP 2.	16990.-
Moto GP 3	16990.-
NBA Live 2003	17990.-
Need for Speed: Hot Pursuit 2.	17990.-
New York Race	6990.-
NHL 2003	17990.-
Onimusha (Platinum)	9990.-
Onimusha 2.	17990.-
PacMan World 2.	10990.-
Paris Dakar 2.	16990.-
Paris Dakar Rally	6990.-
Primal	16990.-
Project Zero	16990.-
Rally Fusion	16990.-
Ratchet and Clank	16990.-
Rayman 3.	14990.-
Rayman Revolution (Platinum)	8990.-
Red Faction II:	8990.-
Resident Evil Gun Survivor 2.	17990.-
Resident Evil: Code Veronica X	9990.-
Return to Castle Wolfeinstein	16990.-
Shinobi	16990.-
Simpson's Skateboarding	13990.-
Sims	17990.-
Sly Racoon	16990.-
SOCOM + Headset	22990.-
Soldier of Fortune Gold	16990.-
Spiderman (Platinum)	9990.-
Spyhunter	6990.-
Spyro: Enter the Dragonfly	17990.-
SSX (Platinum)	9990.-
SSX Tricky	17990.-
Star Wars: Bounty Hunter	14990.-
Star Wars: Episode 2 – The Clone Wars	16990.-
Star Wars: Jedi Starfighter	9990.-
Star Wars: Starfighter (Platinum)	8990.-
Starsky and Hutch	15990.-
Stich Experiment	16990.-
Stunt GP	6990.-
Stuntman	12990.-
Summoner 2.	7990.-
Tekken 4.	16990.-
Tekken Tag (Platinum)	8990.-
Tenchu: Wrath of Heaven	16990.-
Terminator: Dawn of Fate	9990.-
The Getaway	16990.-
The Scorpion King	7990.-
The Sims	17990.-
The Sum of All Fears	14990.-
The Thing	17990.-
Theme Park World	5990.-
This is Football 2002 (Platinum)	8990.-
This is Football 2003	17990.-
Tiger Woods PGA Tour 2003	17990.-
Time Crisis 2 + G-Con2 Lightgun	25990.-
Time Splitters 2.	16990.-
TOCA Race Driver	17990.-
Tom and Jerry in War of the Whiskers	14990.-
Tom Clancy's – Ghost Recon	16990.-
Tomb Raider: Angel of Darkness	HÍVJ!
Tony Hawk's Pro Skater 3. (Platinum)	9990.-
Tony Hawk's Pro Skater 4.	16990.-
Turok Evolution	16990.-
Twin Caliber	6990.-
Ty, the Tasmanian Tiger	13990.-
Unreal Tournement	13990.-
Vampire Night + G-Con2 Lightgun	25990.-
Vexx	16990.-
Virtua Cop: Elite Edition	13990.-
Virtua Fighter 4.	17990.-
Virtua Tennis 2.	16990.-
V-Rally 3	9990.-
War of the Monsters	16990.-
World Rally Championship (Platinum)	8990.-
Worms Blast	16990.-
WRC II. Extreme	16990.-
Wreckless Racing	16990.-
X-Men 2: Wolverine's Revenge	15990.-
X-Squad	5990.-



Gameboy Advance

Advance Wars	13990.-
Airforce Delta	9990.-
Batman Venegance	14990.-
Bomberman 2 Max/Blue	12990.-
Bomberman 2 Max/Red	12990.-
Breath of Fire II.	12990.-
Broken Sword	12990.-
Bruce Lee: Return of the Legend	13990.-
Castlevania – Harmony of Dissonance	14990.-
Castlevania: Aria of Sorrow	14990.-
Chu Chu Rocket	16990.-
Colin McRae Rally 2.	12990.-
Crash Bandicoot XS	13990.-
Crash Bandicoot: N-Tranced	13990.-
Daredevil	12990.-
Defender of the Crown	9990.-
Dinotopia	8990.-
Donald Duck Advance	15990.-
Donkey Kong Country	13990.-
Dragon Ball	12990.-
Earthworm Jim 2.	12990.-
Eck vs. Sever	9990.-
Fifa 2003	13990.-
Game Watch Gallery 4.	13990.-
Golden Sun	14990.-
GT Advance 2.	6990.-
GT Advance 3	13990.-
Harry Potter és a Bölcsek Köve16990.-	
Harry Potter és a Titkok Kamrája	16990.-
Hulk	12990.-
James Bond – Nightfire	13990.-
Lego Bionicle – Matoran Adventures	16990.-
Lego Island 2.	16990.-
Lego Island Extreme Stunts	13990.-
Lego Racers 2.	12990.-
Lord of the Rings	13990.-
Lord of the Rings: The Two Towers	16990.-
Lost Vikings	13990.-
Mario Kart	13990.-
Mat Hoffman's Pro BMX 2.	12990.-
Medal of Honor Underground	12990.-
Megamen & Bass	10990.-
Metroid Fusion	13990.-
Monster's Inc.	12990.-
Mortal Kombat: Deadly Alliance	14990.-
Moto Racer Advance	12990.-
Pink Panther – Pinkhadilic Pursuit	12990.-
Planet of the Apes	15990.-
Rayman 3.	11990.-
Rayman Advance	12990.-
Robotech	8990.-
Rogue Spear	14990.-
Scooby Doo	12990.-
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	12990.-
SHREK – Hastle at the Castle	9990.-
Silent Scope	9990.-
Spyro – Season of Ice	13990.-
Spyro 2: Season of Flame	13990.-
SSX Tricky	13990.-
Star Wars: Episode 2.	7990.-
Star Wars: The New Droid Army	7990.-
Street Fighter 3 Alpha	12990.-
Super Ghouls' n Ghosts	14990.-
Super Mario Advance 2.	14990.-
Super Mario Advance	13990.-
The Sum of All Fears	11990.-
TOCA WTC	11990.-
Tomb Raider – The Prophecy	14990.-
Tony Hawk's Pro Skater 4.	13990.-
Turok Evolution	9990.-
Tweety and the Magic Gems	14990.-
Wario Ware Inc.	13990.-
Warioland 4.	15990.-
Wolfeinstein 3D	13990.-
Worms Blasts	12990.-
Worms World Party	12990.-
WWF Road to Wrestlemania	16990.-
X-Men: Reign of Apocalypse	13990.-
X-Men: Wolverine's Revenge	13990.-
XXX – The Movie	12990.-
Yoshi's Island – Super Mario Advance 3.	13990.-
Yugi OH!	14990.-
Zelda: Link to the Past	13990.-

Gamecube

007 Agent Under Fire	12990.-
007 Nighfire	12990.-
Baldur's Gate: Dark Alliance	14990.-
Blood Omen 2	8990.-
Capcom vs. SNK 2.	12990.-
Crash Bandicoot	12990.-
Die Hard Vendetta	12990.-
Disney's Magical Mirror	9990.-
Donald Duck – Quack Attack	12990.-
Doshin the Giant	12990.-
Eternal Darkness	12990.-
F1 2002	12990.-
Fifa 2003	12990.-
Fifa World Cup 2002	12990.-
Freekstyle	12990.-
Godzilla	9990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	12990.-
International Superstar Soccer 2.	12990.-
Kelly Slater Pro Surfer	12990.-
Lord of the Rings: Two Towers	17990.-
Luigi's Mansion	12990.-
Mario Party 4.	12990.-
Medal of Honor Frontline	14990.-
Metroid Prime	16990.-
Minority Report	6990.-
Monster's Inc.: Scream Arena	12990.-
NBA Courtside 2002	12990.-
NBA Live 2003	12990.-
Need for Speed: Hot Pursuit 2.	12990.-
NHL 2003	12990.-
Pacman World 2	15990.-
Pikmin	12990.-
Rally Championship	14990.-
Rayman 3.	14990.-
Reign of Fire	6990.-
Resident Evil 2	HÍVJ!
Resident Evil 3.	HÍVJ!
Resident Evil Zero	15990.-
Resident Evil	9990.-
Robotech	15990.-
Scooby Doo	9990.-
Simpson's Road Rage	12990.-
Spiderman – The Movie	14990.-
Spyro – Enter the Dragonfly	12990.-
SSX Tricky	12990.-
Star Wars Bounty Hunter	14990.-
Star Wars Episode II: The Clone Wars	14990.-
Star Wars Rouge Leader (Rouge Squadron 2.)	14990.-
Starfox Adventures	14990.-
Summoner	14990.-
Super Mario Sunshine	14990.-
Super Smash Brothers Melee	12990.-
The Scorpion King	12990.-
Tony Hawk's Pro Skater 4.	12990.-
Tony Hawk's Pro Skater 3.	9990.-
Top Gun	7990.-
Ty, the Tasmanian Tiger	12990.-
Universal Studios	9990.-
Virtua Striker 3.	9990.-
Wave Race – Bluestorm	12990.-
Wreckless Racing	9990.-
WTA Pro Tennis	12990.-
X-Men: Next Dimension	9990.-
Zelda: The Wind Waker	16990.-

XBOX

007 Agent Under Fire	9990.-
007 Nightfire	13990.-
Baldur's Gate: Dark Alliance	16990.-
Buffy the Vampire Slayer	9990.-
Burnout	16990.-
Commandos 2.	13990.-
Crash Bandicoot – The Wrath of Cortex	15990.-
Dave Mirra Freestyle BMX 2.	17990.-
Dead to Rights	17990.-
F1 2002	12990.-
Fifa World Cup 2002	9990.-
Genma Onimusha	9990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	13990.-
Lord of the Rings	10990.-
Mat Hoffman's Pro BMX 2.	17990.-
Medal of Honor Frontline	17990.-
Mercedes World Racing	15990.-
Mike Tyson Boxing	10990.-
Mortal Kombat: Deadly Alliance	17990.-
NBA Live 2002	9990.-
NBA Live 2003	12990.-
Need for Speed: Hot Pursuit 2.	12990.-
NHL 2002	9990.-
NHL 2003	12990.-
Outlaw Golf	14990.-
Rally Fusion	10990.-
Rallysport Challenge	17990.-
Seablade	15990.-
SHREK	9990.-
Simpson's Road Rage	9990.-
Sims	17990.-
Spider-Man (Classics)	6990.-
SSX Tricky	12990.-
Test Drive Overdrive	11990.-
The Lord of the Rings: The Two Towers	17990.-
The Thing	10990.-
Tiger Woods PGA Tour 2003	12990.-
Time Splitters 2.	11990.-
Tony Hawk 3 (Classics)	6990.-
Tony Hawk Pro Skater 4.	12990.-
Turok Evolution	16990.-
Wreckless Racing	11990.-
X-Men: Next Dimension	10990.-

West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Árkád Üzletközpont
Örs Vezér tér Aluljáró szint
Tel.: 434-8076

Mammut 2 Bev. Központ
Széna tér 3. emelet
Tel.: 345-80-76

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

Campona Bev. Közp.
Tel.: 424-3-424

Csomagküldő Szolgálat
1329 Budapest Pf.: 24
Tel.: 369-26-86
Gépeket nem tudunk küldeni!



VEZESD A CSAPATOD! MOSS LE MINDENKI MÁST!
PlayStation.2
SOCOM
A CSAPAT: Te és három különlegesen kiképzett amerikai haditengerész.
A KÜLDETÉS: Titokban derítsd fel az ellenség állásait! Fizessenek meg mindenért!
A FELSZERELÉS: Állig felfegyverkezve a SOCOM hangfelismerő headsettel.
A FELADAT: Irányítsd a haditengerészeidet, és vezesd őket a headset segítségével, hogy bejussanak az ellenség vonalai mögé!
www.socom-game.co
A headset a csomag része
PlayStation.2
A HARMADIK ÉLET